

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

CHAIR DE LUMIÈRE :  
ÉTUDES SUR LE PHÉNOMÈNE D'APPARITIONS PROVOQUÉ CHEZ LE  
SPECTATEUR

THÈSE CRÉATION  
PRÉSENTÉE  
COMME  
EXIGENCE PARTIELLE  
DU DOCTORAT EN ÉTUDES ET PRATIQUES DES ARTS

PAR  
MARJOLAINE BÉLAND

AVRIL 2016

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.07-2011). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

---

## REMERCIEMENTS

Je désire saluer l'apport de nombreuses personnes grâce auxquelles cette thèse de recherche création a pu se concrétiser. Mes premiers remerciements vont d'abord à ma directrice Joanne Lalonde et à mon directeur Mario Côté; je leur suis extrêmement reconnaissante de la confiance qu'ils m'ont témoignée dès les premières rencontres, de leur encouragement et de leur support constant lors ce long périple. Leurs précieux conseils m'ont porté, particulièrement lors des traversées de périodes d'ombre de la recherche et de la création.

J'adresse aussi mes remerciements à Mme Andrée Martin qui a été une des premières à croire en mon projet; elle m'a proposé des lectures qui ont suscité des pistes de réflexion qui m'habitent encore aujourd'hui.

Je tiens à exprimer toute ma gratitude aux participants des laboratoires de l'été 2013 : mes muses, les chorégraphes-interprètes Julie Beaulieu et Ariane Boulet, mon assistant David Mercier pour son dynamisme et son enthousiasme, mon frère Steve Béland, photographe de plateau, pour ses suggestions créatives et sa disponibilité comme cobaye, à Nelson Eduardo Vasquez, responsable à la documentation audiovisuelle lors des soirées événement, à mes nièces Danaëlle Blais Descôteaux et Jessica Chalifoux à l'accueil et aux conseillers Patrice Coulombe (programmation) et Philippe Grégoire (technique).

Remerciements à l'équipe d'Hexagram-UQAM : Martin Pelletier, coordonnateur et Catherine Béliveau, technicienne multimédia ainsi que Carl Aksynczak et Jason Pomrenski, directeur technique. Merci aussi à Sophie Malavoy, directrice du Cœur des sciences – UQAM ainsi qu'à l'École des médias (Faculté de communication, UQAM)

pour l'accès aux studios et prêts d'équipement depuis 2004. Je remercie aussi le programme d'Études et Pratiques des Arts, tant aux directeurs de programme qu'au personnel administratif : merci spécial à Mme Isabelle Geoffroy pour sa patience et son sourire.

Je tiens à exprimer toute ma reconnaissance à ceux et celles qui m'ont généreusement donné de leur temps, en particulier les personnes ayant gracieusement contribué aux témoignages : Annick Bédard, Louise Boisclair, Natalie Lafortune, Eveline Le Calvez, Annie Godbout et Jean-François Millot.

Merci aux amies et amis que j'ai trop longuement négligés : attendez-moi, j'arrive bientôt. Merci aux membres de ma famille, particulièrement à ma mère Madeleine et ma sœur Micheline; j'aurais tant aimé que vous soyez présentes pour voir le dénouement de cette thèse.

Un merci tout spécial à Louis-Claude Paquin, pour son soutien indéfectible, ses conseils éclairants et les conversations stimulantes des dimanches matin.

Je terminerai en soulignant que bien des heures consacrées à ce projet étaient celles grugées aux jours de congé et aux vacances, des sacrifices souvent imposés à mon fils; je tiens à te remercier Loup-Abel d'avoir accepté que j'écourte trop souvent le temps passé auprès de toi afin d'accomplir un projet qui m'était cher.



---

## DÉDICACE

*À ma mère Madeleine (1921-2007)*  
*À ma sœur Micheline (1938-2012)*

---

## AVANT-PROPOS

Mes études doctorales complètent un cycle d'études pluridisciplinaires, mais il serait illusoire de croire que le résultat de cette recherche création viendra clore les réflexions qui m'animent depuis plus de vingt-cinq ans. Par contre, il est important de souligner que dans cette thèse, je tente d'arrimer plusieurs questionnements tant pratiques que théoriques issus de la confrontation des différents champs disciplinaires rencontrés dans l'apprentissage et la pratique de la musique, des arts visuels et de la communication médiatique.

Études et pratiques pluridisciplinaires se sont alternées depuis mon baccalauréat en musique : études de deuxième cycle en musicologie, mineure en arts visuels, quelques expositions et performances. Et c'est à travers ce cheminement qu'est apparue ma véritable quête, celle de la recherche de nouvelles propositions d'expérience pour le spectateur, celui-ci devient l'actant de sa propre mise en scène. Dans les années 80, la naissance du multimédia, était porteuse de la promesse de nouvelles et stimulantes perspectives de combinaison et d'extension des langages visuels et sonores par l'utilisation de la lutherie électronique et les balbutiements de l'informatique; un nouveau champ d'exploration s'ouvrait avec de potentielles expériences synesthésiques inédites.

L'étude de l'interactivité au programme de deuxième cycle en communication de l'UQAM et plus précisément, à la concentration recherche création en *Multimédia interactif*<sup>1</sup>, m'a permis de faire une synthèse des disciplines liées à ma pratique artistique tout en réfléchissant sur le statut de l'interacteur. Mon mémoire création

---

<sup>1</sup> Depuis 2005, l'École des Médias, Faculté de communication, UQAM.

*L'Inimaginaire : étude sur le corps comme déclencheur d'événements multimédias* propose une expérience interactive fondée sur la relation intime entre interacteur et performeuse. Branché à mon corps, un galvanomètre capte les signes de mes émotions provoquées par la proximité vécue avec l'interacteur. Les données réinjectées dans l'installation modifiaient l'univers visuel et sonore; l'interaction permettait ainsi de basculer d'une représentation d'un monde imaginaire à un autre, *inimaginable*. Axée sur le corps comme déclencheur d'événements multimédias, l'étude soulève des questionnements sur le rapport communicationnel entre deux individus et propose de nouvelles avenues à l'interactivité comme expérience totale pour le corps dans son intégralité, soit le corps physique, psychique et émotif.

Je suis particulièrement fière de mon projet de mémoire création<sup>2</sup>. Cependant, il y a un irritant esthétique et technique que je n'ai pas réussi à esquiver pendant ces études : le cadre, ce cadre tracé par le contour métallique de l'écran sur lequel était diffusée la vidéographie. Comment le faire *disparaître*? Comment effacer ce *cadre*? Pourquoi tant de recherches formelles en arts visuels sur plus de dix ans afin de faire *disparaître le cadre* pour finalement retourner par besoin technique à cette *fenêtre*, limitée et *délimitante*, imposée par l'insertion d'une composante médiatique dans l'œuvre?

Je reste depuis à l'affût les dernières avancées de recherches technologiques en matière d'écrans invisibles ou du moins, visant la transparence. Le projet doctoral *Chair de Lumière* s'inscrit dans cette quête.

---

<sup>2</sup> À ma connaissance, peu de projets qui ont abordé l'interactivité par le biais des signes vitaux du corps du performant et en interaction avec le spectateur : dans ce projet, mon corps était branché sur des galvanomètres. L'émotion vécue par l'interaction avec le spectateur seul, et captée par le dispositif, déterminait l'interactivité médiatique.

---

# TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS .....	V
LISTE DES FIGURES .....	XIII
LISTE DES TABLEAUX .....	XVI
RÉSUMÉ ET MOTS-CLÉS .....	XVII
ABSTRACT AND KEYWORDS .....	XVIII
INTRODUCTION.....	1
PARTIE 1.....	10
CHAPITRE 1. GENÈSE DU CONCEPT D'APPARITION .....	11
1.1. Un rêve .....	11
1.2. Genèse du titre de la thèse.....	12
1.3. Étymologie et définitions .....	14
1.3.1. Phénomène.....	15
1.3.2. Apparition .....	16
1.3.3. Lumière .....	18
1.3.4. Chair .....	20
1.4. Pertinence des termes pour le projet .....	21
CHAPITRE 2. CADRAGE THÉORIQUE ET ARTISTIQUE .....	24
2.1. Apparition.....	25
2.2. Quelques considérations scientifiques .....	26
2.2.1. Le corps multisensoriel.....	26
2.2.2. De l'illusion à la décision .....	27
2.2.3. Incantation et imagination .....	29
2.2.4. Le corps et son double.....	30
2.3. Chiasme .....	33



2.3.1. Chiasme : retour étymologique.....	34
2.3.2. Chiasme et chair chez Merleau-Ponty.....	34
2.3.3. Chair : lieu chiasmatique de l'apparition.....	36
2.3.4. Précisions autour du chiasme .....	38
2.4. Discours esthétiques autour du faire œuvre.....	40
2.4.1. L'art gazeux selon Yves Michaud.....	40
2.4.2. Esthétique de l'éphémère et de la fluidité .....	42
2.4.3. L'œuvre-système invisible de Fred Forest.....	43
2.4.4. Technologies et interactivité .....	44
2.4.5. Effet de présence .....	45
2.5. Apparition et œuvres .....	46
2.5.1. Illustration .....	47
2.5.2. Captation et transduction.....	47
2.5.3. Induction.....	50
2.6. Migration des concepts dans la création .....	50
2.6.1. L'inattendu et l'imprévisible .....	51
2.6.2. Brèche cognitive .....	51
2.6.3. Dispositif : invisibilité, effacement, éphémérité, technologie .....	53
<b>CHAPITRE 3. CORPUS D'ŒUVRES EN DIALOGUE : IDENTIFIER DES</b>	
<b>MODALITÉS D'APPARITION .....</b>	<b>56</b>
3.1. Difficulté d'analyse d'œuvres basées sur l'illusion .....	57
3.2. Corpus principal.....	58
3.2.1. The Paradise Institute de Janet Cardiff et George Bures Miller .....	59
3.2.2. <i>heatre-elevision : pseudo-spectacle pour spectateur seul</i> de Boris Charmatz et Association Edna .....	60
3.2.3. <i>Réflexions colorées : envelopper et cadrer la nature sauvage</i> de Hal Ingberg.....	62
3.2.4. Œuvres de Dan Graham.....	63
3.3. Analyse : six modalités d'apparition .....	65
Modalité 1. <i>Le spectateur isolé : cadrage et zone optimisés d'écoute et de vue</i> .....	66
Modalité 2. <i>Diffusion sonore et dissonance cognitive</i> .....	67



Modalité 3. Écran et transparence médiatique .....	68
Modalité 4. Corps : un cerveau désarçonné .....	69
Modalité 5. Mise en scène des éléments du dispositif : entre imperceptibilité et dévoilement .....	70
Modalité 6. Préparation des horizons d'attente.....	71
<b>CHAPITRE 4. L'APPARITION COMME MÉTHODE DE LA THÈSE CRÉATION.</b>	<b>74</b>
4.1 Hybridités .....	75
4.1.1. L'apparition comme méthode de recherche création.....	76
4.1.2. Collectes .....	77
4.1.3. Facteurs de création .....	78
Utopies agissantes .....	79
Hasards.....	80
Concepts tactiques .....	81
4.1.4. Hybridité méthodologique .....	83
Approche phénoménologique .....	83
Approche heuristique.....	85
Approche et méthode constructivistes .....	88
4.2. Projet/trajet de l'apparition .....	89
4.2.1. Mode de présentation de la thèse création .....	90
4.2.2. Bifurcation .....	91
4.3. Articulation des rapports théorie/pratique.....	92
<b>PARTIE 2.....</b>	<b>95</b>
<b>CHAPITRE 5. TRAJET D'EXPLORATION.....</b>	<b>96</b>
5.1. Études et ateliers .....	98
5.1.1. Les trois études (2004-2008) .....	98
5.1.2. Résultats et bilan des trois études .....	102
5.1.3. Activités de recherche création en ateliers privés et ateliers de formation (2004-2013) .....	107
5.2 Choix déterminants .....	109
5.2.1. De land art à in situ? .....	111

5.2.2. Architecture.....	112
5.3. Transmutations du dispositif .....	114
5.3.1. Sentier, spatialité, déambulation et spectateur .....	116
De sentier linéaire à espace de circulation.....	116
Fragmentation du sentier en Temps.....	118
De sentier déambulatoire à soirées évènement.....	119
5.3.2. Sensorialité, perception et illusion .....	120
5.3.3. Fissures : l'arrivée d'Ariane et de Julie.....	121
5.3.4. Environnement visuel .....	122
Du panneau de verre à la fenêtre-écran .....	123
Cadre et cadrage .....	124
5.3.5. Environnement sonore.....	125
5.3.6. Langages disciplinaires et illusions expérientielles .....	128
5.4. Impact des transmutations du dispositif sur les modalités d'apparition.....	131
<b>CHAPITRE 6. RÉCIT EN TEMPS D'ARRÊT .....</b>	<b>132</b>
TEMPS0.....	135
Convocation : évènement, avènement et attente.....	136
Temps et temporalité .....	138
Lieu et invisibilité .....	145
TEMPS1.....	151
Objet écran et relation à l'espace .....	151
Lenteur.....	153
Espace transitionnel .....	156
TEMPS2.....	163
Conception du procédé.....	163
Projection .....	166
Manifestation de l'apparition.....	169
D'adhésion à illusion .....	174
Projection, fenêtres et architecture .....	179
TEMPS3.....	183

Stratégies .....	184
Maintes figures chiasmiques.....	188
Chiasme I : tensions .....	189
Chiasme II : crépuscule.....	192
Opalescence et lumière.....	194
Chiasme III : double et chair .....	196
TEMPS4.....	199
Fenêtres, écrans, miroirs et mimesis .....	199
Apparition/disparition/éclipse .....	201
Documenter l'apparition et son ressenti.....	203
CONCLUSION.....	210
Élucubration et utopie .....	210
Rêver l'apparition et en douter .....	212
Défis dans l'incertitude : immatérialité et non-représentation .....	213
Spectateurs.....	214
Spectres d'apparition .....	216
ÉPILOGUE .....	218
ANNEXE A. ILLUSTRATIONS .....	221
ANNEXE B. TABLEAUX .....	243
ANNEXE C. EXEMPLES DE FICHES DE DOCUMENTATION .....	250
ANNEXE D. COMMUNIQUÉ DE PRESSE .....	252
ANNEXE E. PROGRAMME DE LA SOIRÉE.....	253
ANNEXE F. SCÉNARIO BASÉ SUR LE CRÉPUSCULE CIVIL.....	260
ANNEXE G. DOCUMENTATION EN LIGNE ET WEBDOCUMENTAIRE .....	262
LISTE DES RÉFÉRENCES .....	263
Ouvrages .....	263
Expositions et spectacle .....	270

Sources inédites.....	270
<i>Sources orales – enregistrements sonores</i> .....	270
<i>Sources orales – échanges verbaux suite aux présentations</i> .....	270
<i>Sources imprimées</i> .....	271



---

## LISTE DES FIGURES

Figure 1. <i>Our Lady of Kazan. Ukraine</i> .....	221
Figure 2. <i>Amida Nyorai Buddha. Japon. 17<sup>e</sup> siècle. Musée George Walter Vincent Smith.</i> .....	221
Figure 3. <i>August Strindberg. Celestograph. 1894. Photogramme.</i> .....	222
Figure 4. <i>Marie-Jeanne Musiol. Corps de lumière. Image extraite de la vidéo. 2000.</i> .....	222
Figure 5. <i>Nam June Paik. Magnet TV. 1965. Installation</i> .....	223
Figure 6. <i>Cécile Babiolo, Laurent Dailleau et Atsu Tanaka. S.S.S - Sensors_Sonics_Sights. 2003. Performance.</i> .....	223
Figure 7. <i>Jean-Pierre Aubé. V.L.F. Natural Radio – 2000. Captation sonore. Photographie de l'artiste et son dispositif.</i> .....	224
Figure 8. <i>Janet Cardiff et Georges Bures Miller. Paradise Institute. 2001. Installation</i> .....	224
Figure 9. <i>Janet Cardiff et Georges Bures Miller. Paradise Institute. 2001. Installation</i> .....	225
Figure 10. <i>Janet Cardiff et Georges Bures Miller. Paradise Institute. 2001. Installation</i> .....	225
Figure 11. <i>Boris Charmatz/Association Edna. théâtre-télévision : pseudo-spectacle pour spectateur seul. 2003.</i>	226
Figure 12. <i>Hal Ingberg. Réflexions colorées : envelopper et cadrer la nature sauvage. 2003. Métis in situ.</i> .....	226
Figure 13. <i>Hal Ingberg. Réflexions colorées : envelopper et cadrer la nature sauvage. 2003. Métis in situ.</i> .....	227
Figure 14. <i>Hal Ingberg. Réflexions colorées : envelopper et cadrer la nature sauvage. 2003. Métis in situ.</i> .....	227
Figure 15. <i>Dan Graham. Three Linked Cubes - Interior Design for Space Showing Videos. 1986</i> .....	228
Figure 16. <i>Dan Graham. Present Continuous Past(s). 1974. Musée National d'art Moderne Paris</i> .....	228
Figure 17. <i>Dan Graham. Fun House for Münster. 1997</i> .....	229



Figure 18. Lu, Melly. A section of Dan Graham's "Two-Way Mirror Punched Steel Hedge Labyrinth".....	229
Figure 19. Peters, Jenny. Ghost of Me. 2006. ....	230
Figure 20. Béland, Marjolaine. Étude 1 : vue du coucher de soleil à l'horizon. Été 2006. ....	230
Figure 21. Béland, Marjolaine. Études 1 : panneau de verre, intervention picturale. Été 2006. ....	231
Figure 22. La Chaufferie. Hexagram-UQAM. Montréal. ....	231
Figure 23. Les Temps et leur chronomètre. Extrait de la vidéo du Temps0. ....	232
Figure 24. Invitation. ....	232
Figure 25. Vidéo Temps0 avec citations. ....	233
Figure 26. Participants-spectateurs devant l'écran. 12 septembre 2013. ....	233
Figure 27. Voile manipulé par les participants-spectateurs. ....	234
Figure 28. Exemple de lignes rouges dans une des fenêtres. ....	234
Figure 29. Participante-spectatrice près des haut-parleurs. 12 septembre 2013. ....	235
Figure 30. Extrait de la vidéo du Temps1. ....	235
Figure 31. Extrait de la vidéo de Temps1. ....	236
Figure 32. Laboratoire 4. Conception du Temps2. Juin 2013. ....	236
Figure 33. Participants-spectateurs au Temps2 regardant alternativement l'écran et les femmes à l'extérieur... 237	237
Figure 34. Projection sur voile et femmes. ....	237
Figure 35. Projections sur femmes, murs et fenêtres. ....	238
Figure 36. Projection sur le mur du fond provenant de la captation de la Kinect. ....	238
Figure 37. Femmes en X – chiasme. ....	239

---

<i>Figure 38. Le Temps4, zone de transition, une zone d'estompage et d'effacement formel de l'espace partagé.</i>	239
<i>Figure 39. Extrait numérisé d'un journal personnel. Hiver 2008. ....</i>	240
<i>Figure 40. Extrait numérisé d'un journal personnel. Automne 2008. ....</i>	241
<i>Figure 41. Extrait numérisé d'un journal personnel. Été 2009. ....</i>	242
<i>Figure 42. Base de données FileMaker (2004-2008).....</i>	250
<i>Figure 43. Exemple d'une veille technologique. Test et expérimentation des microphones.....</i>	251

---

## LISTE DES TABLEAUX

<i>Tableau 1. Origine du mot chair. Reproduction partielle du tableau de Rey (2006, p. 687).</i>	243
<i>Tableau 2. Éléments à aménager.</i>	244
<i>Tableau 3. Étude 1. Juillet à septembre 2005.</i>	245
<i>Tableau 4. Étude 1. Hiver 2007.</i>	246
<i>Tableau 5. Étude 3. Juillet à octobre 2008.</i>	247
<i>Tableau 6. Ateliers de formation. 2009 à 2013.</i>	248
<i>Tableau 7. Liste des laboratoires. Été 2013.</i>	249

---

## RÉSUMÉ ET MOTS-CLÉS

*Chair de lumière : études sur le phénomène d'apparition provoquée chez le spectateur* vise à investiguer et à étudier l'articulation ainsi que l'interpénétration du concept d'apparition dans le processus de recherche, de création et de théorisation.

Cette thèse création vise concurremment et corrélativement à concevoir un dispositif apte à engendrer chez le participant-spectateur l'illusion prégnante d'être présent à son double. L'*apparition* est donc abordée comme procédé artistique, dont la finalité est le ressenti. Le dispositif, épuré, immatériel et éphémère déstabilise la perception qu'a le spectateur de sa propre corporalité; le *voir* et l'*entendre* proposés ainsi que l'aménagement du lieu contribuent essentiellement à susciter une *expérience d'apparition*.

Cette recherche création postdisciplinaire s'appuie d'une part sur des ouvrages scientifiques (étude de la perception, science cognitive et neurologie), techniques et esthétiques et, d'autre part, sur l'analyse d'œuvres partageant ma fascination pour le *faire apparaître* et le *voir apparaître*, ce qui m'a permis d'identifier des méthodes et des procédés aptes à susciter le phénomène. La spécificité et l'originalité du dispositif élaboré résident dans le désir de maintenir le participant-spectateur dans l'illusion cognitive, dans un *lien chiasmatique*, oscillant entre sa perception et les informations ambiguës provenant de l'œuvre. L'expérience est provoquée grâce aux nouvelles technologies et à des connaissances théoriques ciblées sur la physiologie du corps, la perception et sur le pouvoir d'imagination du spectateur.

La réalisation de ce dispositif est un trajet ponctué d'études, d'ateliers et de laboratoires qui a donné lieu à trois soirées événement tenues en septembre 2013, à la Chaufferie du Cœur des sciences de l'Université de Québec à Montréal. Il est aussi l'objet de la réalisation du webdocumentaire *Chair de lumière*.

Mots-clés : recherche création, postdisciplinarité, apparition, dispositif, illusion, perception, chiasme, temporalité, écran, utopie, transparence.



---

## ABSTRACT AND KEYWORDS

*Light Made Flesh: Studies of apparitional phenomena provoked in the spectator (Chair de lumière: études sur le phénomène d'apparition provoquée chez le spectateur)* seeks to investigate the articulation and interpenetration of the concept of apparition within the research, creation, and theorization process.

This creative thesis seeks, concurrently and correlatively, to design a mechanism capable of causing participant-spectators to perceive the vivid illusion of being in the presence of their double. *Apparition* is therefore conceptualized as an artistic process whose aim is sensation. In essence, the streamlined, immaterial, ephemeral mechanism destabilizes spectators' perceptions of their own corporality; what they *see* and *hear*, as well as the design of the space, contribute to the creation of an *apparitional experience*.

This post-disciplinary research-creation project is based on scientific (studies of perception, cognitive science, and neurology), technical, and aesthetic works, as well as on analysis of works that share my fascination with *creating apparitions* and *seeing apparitions*. This approach has allowed me to identify methods and processes capable of provoking the phenomenon. The specificity and originality of this mechanism lie in the desire to maintain the participant-spectator's cognitive illusion, or *chiasmatic space*, that oscillates between the person's perception and the ambiguous information the work provides. This experience is made possible by new technologies and targeted theoretical knowledge of physiology, perception, and the power of the spectator's imagination.

This mechanism was developed through a process punctuated by study, workshops, and laboratory work that led to three evening events held in September 2013 at the Chaufferie, Coeur des sciences, at the University of Quebec at Montreal. It is also the subject of a Web documentary titled *Chair de lumière*.

Keywords: research-creation, post-disciplinarity, apparition, mechanism, illusion, perception, chiasm, temporality, screen, Utopia, transparency.



---

## INTRODUCTION

Il y a de ces phantasmes qui viennent nous hanter sans qu'on sache trop pourquoi, et surtout, sans qu'on ait le moindre désir d'en réprimer l'expression. Je vais vous entretenir dans les prochaines pages de celui qui est venu m'obséder à partir de 2003 et à partir duquel j'ai érigé cette thèse création. Il y a d'abord cette idée, issue d'un rêve : diffuser une vidéo sans aucun support écranique. Au cours des mois suivants, je poursuis ma réflexion sur quelques variantes possibles; l'image vidéo pourrait entourer le corps du spectateur ou mieux, elle le contournerait, elle l'envelopperait. Au départ, je vois ce phantasme comme un défi stimulant sur le plan technologique et artistique; l'idée implique de travailler avec la lumière comme médium, la lumière provenant d'une projection vidéo d'images en mouvement. La réalisation de ce phantasme présuppose le recours à un support souple qui s'adapte aux différentes morphologies corporelles des spectateurs. Surgissent alors, dès le début de la recherche, pour des raisons évidentes en raison des propriétés physiques inhérentes aux objets de l'étude, les véritables obstacles à la réalisation du projet. Comment créer et faire *apparaître* une imagerie précise autour du corps du spectateur? Mais surtout, comment arriver à *travailler* la lumière de la projection vidéo sans qu'elle soit arrêtée dans sa course par un quelconque support? Le réflexe le plus usuel en création est d'éliminer l'incongru et l'illogisme liés à la nature des médiums. Refuser de se livrer à cet exercice mène inévitablement vers l'échec et la déception. Mais pour une raison qui m'est alors inconnue, je m'entête à retourner sans cesse au phantasme d'origine, beaucoup plus spectaculaire, intrigant, étrange, inédit et surtout plus inspirant que tout autre projet réalisable. Cette obstination à persister sur cette chimère me mène dès lors vers des

avenues insoupçonnées; le projet de réalisation se transforme en une véritable quête et un projet d'étude de mon utopie.

Dans le cadre de cette recherche création, je me suis autorisée la liberté de travailler le chimérique; le risque peut être grand et difficile à soutenir. Le programme de *Doctorat en Études et Pratiques des Arts* de l'UQAM n'est-il pas le lieu idéal pour proposer, étudier, réfléchir à des projets inventifs et utopiques?

Initialement, je vois *Chair de lumière : études sur le phénomène d'apparitions provoqué chez le spectateur* essentiellement comme un projet de création puisé à même un phantasme technologique; la partie écrite de la thèse est alors vaguement appréhendée comme un texte explicatif qui se fondera sur différents concepts pertinents en regard du projet, augmenté de bilans et de descriptions du processus de réalisation. Puis en travaillant en profondeur les concepts, en interrogeant les multiples possibilités des matériaux et en cherchant des procédés afin de réaliser le dispositif du projet, le *phénomène d'apparition* s'est *manifesté* au sein même de la propre recherche; ainsi, le sujet devenant l'objet, le concept d'apparition donne dès lors une nouvelle orientation à ma thèse. Mise de l'avant-plan, la quête de l'utopie au cœur de *Chair de lumière : études sur le phénomène d'apparitions provoqué chez le spectateur* s'opère par le dévoilement de questionnements de ma démarche artistique des dernières années, inscrits en strates. Le parcours fait lors des explorations, courbe et sinueux, se meut d'un objet conceptuel à un autre en puisant au passage de la substance dans les expérimentations. Foisonnante, la dispersion peut compromettre le projet, mais le risque est compensé par l'intensité de l'exploration et des découvertes potentielles qui peuvent survenir inopinément.

Je me suis longuement interrogée sur le style à adopter pour rendre compte d'une telle recherche création, principalement empirique, polymorphe, indisciplinée et transgressive. Malgré l'aspect hasardeux d'un tel projet, des formes et des procédures se

sont pourtant imposées après quelques années, au fil des lectures, des réflexions et des expérimentations, et l'objectif de cette thèse création est d'en faire état. Je propose de la décliner en trois formes d'expression distinctes :

- L'œuvre elle-même, nommée *Chair de lumière*, présentée lors de trois soirées événement les 12, 14 et 15 septembre 2013 à la Chaufferie de l'UQAM;
- Le site Internet incluant un webdocumentaire<sup>3</sup>;
- Le document écrit.

Fondée sur des variantes du rêve initial, une série d'études, d'ateliers et de laboratoires a été effectuée entre 2004 et 2013. Leur principal objectif est alors de développer un dispositif apte à engendrer chez le spectateur l'illusion prégnante d'être présent à son double, un double de lumière. Les présentations de l'œuvre *Chair de lumière* auxquelles les participants-spectateurs<sup>4</sup> sont conviés en septembre 2013 s'inscrivent à la suite de cette série d'exploration. Divisée en cinq sections distinctes nommées *Temps*, cette œuvre que l'on pourrait qualifier de postdisciplinaire<sup>5</sup> est à la frontière des arts médiatiques, du cinéma et des arts vivants.

Adoptant les caractéristiques de l'apparition, le *faire œuvre* s'appuie sur l'éphémère, l'insaisissable et le fugitif, sur le nébuleux, le vague et l'incertain, sur la non-linéarité et l'imprévu, sur l'empreinte sensorielle imperceptible du spectateur. L'œuvre vise à susciter une expérience esthétique du ressenti; elle s'appuie sur l'illusion perceptuelle et tend à l'immatérialité. Ainsi, je désire que le *phénomène d'apparition* émane du site où

---

<sup>3</sup> Le site Internet et le webdocumentaire sont accessibles avec le fureteur Google Chrome à l'adresse suivante : <http://www.chairdelumiere.com> (voir Annexe G).

<sup>4</sup> Voir l'explication de l'utilisation du terme « participants-spectateurs » à la section 5.3.1.

<sup>5</sup> Voir à ce sujet la section 5.3.6. Langages disciplinaires et illusions expérientielles.



ont lieu les présentations sans l'appui apparent d'appareils, ou, à la limite, sans la trace de l'artiste. C'est pourquoi le dispositif sur lequel repose la présentation finale est dépouillé au maximum, du moins jusqu'où il m'a été possible de mener la recherche, afin de déjouer la perception des participants-spectateurs. Le dépouillement s'est fait en soustrayant un à un les éléments des dispositifs testés lors des études et des ateliers, un fragile équilibre à atteindre afin de favoriser l'effet perceptuel souhaité. Au final, je n'ai recours qu'à quelques objets scénographiques dont un écran et un voile, des projections vidéo et quatre haut-parleurs. Deux performeuses m'assistent comme chorégraphes-interprètes à la mise en scène. L'architecture de la salle est mise à contribution pour créer les effets perceptuels; ses deux principaux murs sont dotés de nombreuses fenêtres qui se permutent tour à tour ou simultanément en cadres, en écrans et en miroirs contribuant à entretenir les illusions. L'œuvre exploite la luminosité naturelle du site fournie par ces mêmes fenêtres. L'heure de convocation des soirées varie selon la date, pour correspondre à l'heure de la tombée du jour. Ainsi le crépuscule, au croisement entre le jour et la nuit, contribue activement à l'expérience de l'apparition, entre le monde tel qu'il se présente aux participants-spectateurs et l'illusion perceptive suscitée par le dispositif.

Je suggère au lecteur de visiter le site Internet avant d'entamer la lecture de ce document. Le site documente les différentes étapes de création, axées principalement autour de la série d'études, d'ateliers et de laboratoires amorcée en 2004. Un webdocumentaire est aussi accessible par le dernier onglet du menu du haut. Cette section est dédiée à une présentation de l'œuvre elle-même. Ce documentaire augmenté permet par le type de navigation proposée de recréer une variante en ligne des soirées événement *Chair de lumière*. Au premier visionnement, certains éléments pourront sembler énigmatiques et même cryptiques pour les personnes n'ayant pas assisté aux soirées événement en septembre 2013; le lecteur trouvera dans le présent

document, avec ses liens vers la documentation du site Internet, des explications et des précisions quant aux enjeux et à la teneur de l'expérience proposée lors de ces soirées évènements.

Ce document écrit retrace le parcours de cette recherche création. Il est divisé en deux parties distinctes; le projet et le trajet. Le lecteur trouvera dans la première partie la genèse du projet, un cadrage théorique et artistique, une analyse du corpus de référence et une présentation de la méthode de recherche création. La deuxième partie est la narration du trajet, le parcours effectué du projet initial jusqu'à la conception du webdocumentaire.

Au chapitre 1, je décris le rêve initial, puis j'explique l'origine du titre *Chair de lumière : études sur le phénomène d'apparitions provoqué chez le spectateur*. En traçant le parcours étymologique des termes qui le composent, j'ai constaté que *Lumière*, *phénomène* et *apparition*, de souche commune, participent de manière particulière à former les concepts fondateurs et formateurs du cadre théorique et artistique. Ces concepts auront aussi une fonction heuristique expliquée dans le deuxième chapitre.

*Chair de lumière* repose sur l'illusion cognitive, une expérience singulière vécue intimement par le participant-spectateur; pour arriver à mieux saisir mes intuitions basées sur des constatations empiriques, je sentais le besoin de m'outiller de connaissances ciblées tant sur le plan scientifique que philosophique. Le chapitre 2 explique l'échafaudage théorique et esthétique qui m'a permis d'établir des éléments essentiels au *faire œuvre*. J'approfondis d'abord les notions énoncées lors de la genèse auxquelles se greffent d'autres concepts clés dont ceux de *chair*, de *chiasme* et du *corps et son double*. Le concept de *chair* est lié étroitement à celui de *chiasme* emprunté au philosophe Merleau-Ponty, la chair constituée de l'entrelacement entre le *moi* et du monde environnant. Le chiasme est précisément cet entrecroisement, où se jouent les



tensions dynamiques, un lieu de latence et de virtualité. Dans *Chair de lumière*, je vois le chiasme comme étant le *lieu de l'apparition*, le lieu où est entretenue l'illusion cognitive. Une section importante du cadre théorique est consacrée à la compréhension des mécanismes cognitifs et physiologiques liés à l'illusion cognitive et à la perception du double corporel, et ce, à partir de la neurophysiologie. J'enchaîne avec la section sur les *Discours esthétiques* permettant ainsi de contextualiser mon œuvre basée sur l'invisibilité, l'effacement et l'éphémérité par rapport aux courants actuels en art. Je poursuis avec la proposition d'une taxonomie des œuvres traitant d'apparition. Le chapitre se clôt sur une discussion quant au rôle de ces connaissances théoriques sur *Chair de lumière*.

Le chapitre 3 est consacré principalement à l'analyse d'œuvres de créateurs s'apparentant à ma proposition afin d'en extraire les modalités d'apparition. Cette analyse pose un défi en soi puisqu'il s'agit d'évaluer la prégnance de l'illusion cognitive, expérience intime, ainsi que le phénomène fuyant qu'est l'apparition. Pour vérifier la faisabilité de mon projet, je me suis basée sur trois œuvres que j'ai vues et expérimentées du chorégraphe Boris Charmatz, des artistes Janet Cardiff et Georges Bures Miller et de l'architecte Hal Ingberg. J'ajoute aussi l'analyse d'œuvres de Dan Graham, installations et performances que je n'ai ni vues ni visitées, mais dont les témoignages et les effets décrits semblent rendre compte de résultats perceptuels similaires à ceux recherchés. De cette analyse, six modalités d'apparition sont ressorties; ce sont des constances, les assises de mes études et laboratoires qui serviront d'ancrage lors de la conception du dispositif.

Au chapitre 4, je traite de la méthodologie de cette recherche création. Celle-ci est hybride par la pluralité des outils méthodologiques et de théorisations, du métissage de méthodes et de la démarche de théorisation combinée à celle de création et interprétation. J'explique aussi en quoi les constituantes de la recherche théorique, de

l'écriture de la thèse et de la démarche de création sont interreliées et s'influencent dynamiquement; dans les études et les laboratoires d'expérimentation, je confirme ou infirme les concepts mis à l'épreuve, ce qui, en retour, vient influencer un prochain cycle de travail conceptuel, et ainsi de suite, en cycles plus ou moins étanches. L'élaboration de *Chair de lumière* se tisse dans une dynamique qui lui est propre, au moyen de trois facteurs de création : l'utopie agissante, le hasard et les concepts tactiques. L'*apparition* est vue comme un concept tactique; en quête de l'utopie, je prends un chemin pavé de découvertes, attentive au hasard de leur apparition. Exemple de contamination méthodologique, l'*apparition* est vue à la fois comme concept, comme processus et comme procédé. Appréhendant dès lors l'*apparition* comme *méthode*, je suis alerte aux *apparaissants*, véritable leitmotiv du trajet vers l'œuvre finale. Les concepts *apparaissent* au fil des lectures. Un mot ou une citation me guident vers d'autres mots, vers d'autres citations, vers d'autres concepts, vers d'autres références. Il en est de même pour la découverte d'œuvres artistiques qui se rattachent à ma thématique alimentant ou transgressant ma propre production.

Dans la deuxième partie, je traite spécifiquement du trajet effectué entre le projet initial et la mise en ligne de la documentation de *Chair de lumière*. Le chapitre 5 débute par la description de la série d'études et d'ateliers amorcée en 2004. Ces explorations se basent sur les six modalités d'apparition dégagées de l'analyse des œuvres du corpus. Les objectifs des études visent principalement à tester les aspects techniques du dispositif afin d'évaluer leur efficience. Elles sont aussi des espaces d'incubations et de réflexions. Le projet d'origine prévoyait une présentation en plein air, dans un boisé aménagé avec vue sur le coucher de soleil, voulant ainsi immerger le spectateur dans un bain de lumière vidéo et crépusculaire; les premières études ont été effectuées en ce sens. Au printemps 2013 s'amorcent une série de neuf laboratoires dont les cinq derniers se sont déroulés à partir de juin à la Chaufferie, lieu de la présentation finale.

Suite au changement de site, je constate que l'adaptation des éléments du dispositif n'est pas suffisante; il s'en suit une véritable transmutation<sup>6</sup> du dispositif lui-même, ce qui aura un impact sur les modalités d'apparition. La deuxième partie du chapitre 5 s'attarde sur les importantes modifications qu'a subies le dispositif lors de sa mise en place.

Le chapitre 6 est un récit de pratique; divisé en *Temps* numérotés de 0 à 4, il se présente différemment des chapitres précédents par le style d'écriture utilisé et l'absence de numérotation des sous-points. Le discours se veut représentatif de l'organisation de ma pensée, celle qui a été alerte aux mille *apparaissants* lors du processus de conception, lors des soirées et lors du bilan. Le récit aborde plusieurs thématiques qui se greffent aux concepts clés. Ces thématiques sont regroupées selon une logique qui a été imposée par l'œuvre dans sa version transmutée.

Comme toute quête, *Chair de lumière : études sur le phénomène d'apparitions provoqué chez le spectateur* exige du temps et dans le cadre de cette recherche création, l'espace temporel nécessaire est inhérent à la manifestation du phénomène, capricieux et inconstant par définition, c'est pourquoi un tel projet tolère mal les échéances. Toutefois en m'y engageant, je sais que je dois repousser l'échéance qui est pourtant une contrainte incontournable des études doctorales celle du dépôt d'une thèse. Il faut accorder du temps pour l'exploration des conditions de réception, l'épuration maximale du dispositif, la compréhension du phénomène, l'incubation des idées, la synthèse des procédés et aussi l'attente de la certitude des éléments à rejeter. Cette exigence du temps imposée par la nature même du projet est impérative, mais son

---

<sup>6</sup> Le choix du terme sera expliqué à la section 5.3.



exécution est d'autant plus délicate qu'il fallait tôt ou tard y mettre un terme, ce qui aurait des répercussions sur la maturité de la quête et par ricochet, sur l'œuvre elle-même. Ainsi avec encore plus de temps le dispositif final aurait pu être encore plus épuré, l'illusion encore plus prégnante.

Mais il a bien fallu que je marque d'un point d'arrêt cette recherche création; les limites se sont imposées et se sont cristallisées lors des soirées événement, lors de la mise en ligne publique de la documentation, lors de la rédaction du récit de pratique et le retour réflexif que j'en ai fait dans ces pages et ultimement lorsque je serai appelée à soutenir cette thèse. Pourtant aucun de ces marqueurs temporels n'indique la fin de cette quête. Ce ne sont que des jalons rituels.

Avant d'inviter le lecteur à débiter le visionnement du site Internet et à entreprendre la lecture de ce document, je tiens à souligner que *Chair de lumière* est une œuvre risquée, puisqu'elle repose sur l'expérientiel, l'éphémère et l'immatérialité. Son existence requiert la participation du spectateur sans que celui-ci en soit informé.

Et si comme artiste, j'ai intensément rêvé l'*apparition*, et que j'en ai aussi grandement douté, je n'ai pu m'empêcher de poursuivre la quête de mon utopie.



# PARTIE 1

---

## Chapitre 1.

# GENÈSE DU CONCEPT D'APPARITION

Cette recherche création est issue d'un rêve, un rêve qui a amorcé une longue démarche intellectuelle et artistique. Je tracerai dans ces pages l'historique de ce projet, d'abord en racontant ce rêve, puis en faisant la genèse du titre de la thèse. Je poursuivrai par une analyse étymologique des termes qui en composent le titre. Il m'apparaît essentiel de présenter cette analyse en ouverture pour deux raisons : expliquer le travail de débroussaillage conceptuel que j'ai fait en début de parcours et parce que cette analyse a participé substantiellement et énergiquement à l'orientation et à l'élaboration de ma recherche création. Ainsi, le détournement des termes de leur sens premier ou commun m'a permis plusieurs fois d'élargir le champ d'investigation et d'entrevoir des sentiers imprévus ce qui, dans le cas d'une recherche création, est essentiel<sup>7</sup>. Cette analyse étymologique a même déterminé la méthodologie de la thèse. Je tiens à préciser que les concepts clés ont été choisis suite à ce premier défrichage; je reviendrai sur cet aspect dans les prochains chapitres.

### 1.1. Un rêve

L'idée m'est apparue lorsque je me suis mise à rêver d'un dispositif apte à créer chez le spectateur l'illusion que son corps se dédoublait :

J'imagine un parc urbain. Mon spectateur est là, près d'un arbre,  
et une soudaine luminosité l'entoure. Il se retourne et voit

---

<sup>7</sup> Cette posture rappelle le principe de sérendipité ou serendipity en anglais, qui demande à s'ouvrir et à œuvrer avec l'inattendu. Je reviendrai sur le sujet à la section 4.1.3.

derrière lui se dessiner lentement des ailes qui émanent et se détachent de son dos. (Béland, Marjolaine, 2004-2013)

Cette description vient d'une note prise avant mon inscription aux études doctorales. Elle indique bien l'ancrage que veut prendre alors le projet dans ma démarche artistique; d'un point de vue technique, je vise à faire disparaître l'écran, ou du moins, à diminuer la distance qui le sépare du spectateur. J'aspire à créer un écran-peau sur lequel serait diffusée l'image du spectateur captée et traitée à l'ordinateur. D'un point de vue conceptuel, je veux faire vivre une expérience *mystique sans dieu*, par laquelle le spectateur aurait l'impression de se fusionner avec son environnement.

Ce rêve sera le point de départ du projet intitulé *Chair de lumière : études sur le phénomène d'apparitions* provoqué chez le spectateur.

## 1.2. Genèse du titre de la thèse

Dès les premiers mois de conception, l'avant-projet se précise. En automne 2004, je résume mon projet en cette phrase : une apparition d'ailes émane du corps du spectateur comme une aura de lumière. Je formule dès lors un titre autour de mots phares, dont la première version est *Chair de lumière : hallucination provoquée chez le spectateur*.

Au départ, ce titre intuitif sonnait comme une jolie phrase bien tournée, une association de mots-chocs évoquant mystère et promesse onirique. C'était un titre passerelle et provisoire pour engager la création. Il faisait écho aux titres poétiques de deux ouvrages : *La Chair des Anges*<sup>8</sup> (Yvanoff, 2002) et *Chair de Métal*<sup>9</sup> (Dyens, 2000). Il a

---

<sup>8</sup> Cet ouvrage lu l'année précédente de mon inscription au *Doctorat en études et pratiques des arts* fut un des éléments déclencheurs de mon projet.

fini par s'imposer peu à peu comme le signe d'un sentier conceptuel envoûtant, mais combien tortueux, bien plus que ce qu'il annonçait au départ; en travaillant à partir des concepts énoncés dans le titre de la thèse, maintes réflexions et expérimentations ont dévoilé une multitude de questionnements, de sentiers foisonnants, de pistes potentielles, de sources d'inspiration et d'avenues insoupçonnées.

Si la locution *Chair de lumière* s'est fixée dès le début du projet, la deuxième partie du titre a subi quelques modifications; une ambivalence entre les termes *hallucination*, *illusion* et *apparition* a longuement persisté au début du processus de conceptualisation. Au moment où mon projet était encore très intuitif, le terme *hallucination* me convenait parfaitement; la seule évocation du terme permettait à tous mes interlocuteurs, curieux de mon sujet de thèse, de comprendre sommairement le projet. Le terme était alors employé au sens populaire comme dans l'expression : « Les gens vont *halluciner* des couleurs, des images ». Je savais qu'il ne s'agissait pourtant pas d'hallucinations, mais le pouvoir d'évocation de cette métaphore était suffisamment puissant pour susciter de l'intérêt; je l'utilisais donc sciemment pour provoquer des discussions sur divers sujets reliés à mes préoccupations.

Cette phase de verbalisation demeure très importante dans le type de projet impliquant la participation du spectateur. Les verbalisations d'un spectateur potentiel permettent de stimuler son imaginaire et de récolter ainsi de précieuses idées sur la perception et l'orientation du projet. Dans ce cas-ci, le mot *hallucination* menait invariablement mes interlocuteurs vers des sujets tels la sorcellerie, le spiritisme, la névrose psychiatrique, etc.

---

<sup>9</sup> Cet ouvrage s'inscrit dans le domaine des technologies et l'avènement du posthumain.



Cependant, d'un point de vue théorique, l'utilisation de ce terme devenait de plus en plus ambiguë, voire erronée par rapport à mes intentions; dans l'impasse sémantique qui se dessinait au fil de ma recherche, je dus abandonner le terme *hallucination* et le remplacer par *illusion*, ce qui enlevait toute équivoque sur les visées de ma proposition<sup>10</sup>.

Finalement, la formulation « études sur le phénomène d'illusions provoquées » a été remplacée graduellement par « études sur le phénomène d'apparitions provoqué ». Le terme *illusion*, suggérant l'utilisation de procédés illusionnistes de prestidigitateurs, a été substitué par le terme *apparition*. Pour ce qui est du mot *provoqué*, il s'applique maintenant au *phénomène* et non à l'*apparition*. J'expose dans les pages suivantes le cheminement conceptuel qui sous-tend ces choix.

### 1.3. Étymologie et définitions

Nous n'avons qu'à consulter un dictionnaire ou un thésaurus pour constater la richesse conceptuelle et les multiples significations que peut contenir chacun des termes composant le titre de la thèse *Chair de lumière : études sur le phénomène d'apparitions provoqué chez le spectateur*. Avant d'explorer profondément le réseau sémantique et conceptuel de ces termes, il m'a semblé opportun de retracer le parcours étymologique de quatre d'entre eux soit *phénomène*, *apparition*, *lumière* et *chair*. Je tâcherai donc dans les prochains paragraphes de cerner la signification de ces termes, pris ici comme concepts clés, à partir de leur racine grecque et latine.

Il est étonnant de constater à quel point les termes *phénomène*, *apparition* et *lumière* puisent leur origine de sources communes; ils sont si proches parents qu'ils peuvent

---

<sup>10</sup> La différence entre *hallucination* et *illusion* sera précisée à la section 2.2.2.

être vus, à certains égards, comme des synonymes. Le terme *chair*, par sa juxtaposition avec le terme lumière, oriente fortement le sens donné à chaque terme. Il offre également une lecture métaphorique du projet.

L'analyse étymologique proposée ici ne vise pas la rigueur habituelle de la lexicographie qui tend vers l'objectivité, si l'objectivité dans cette discipline est possible. Ainsi, j'ai consulté plusieurs sources et je n'ai retenu pour mon exposé que les chemins ayant provoqué chez moi un éclairage inattendu des termes et de leur possible utilisation. Bien que fondée sur des connaissances issues de recherches étymologiques sérieuses, mon approche est libre et même créative, et elle se veut comme telle. Le choix de telle ou telle information, connaissance ou théorie se justifie essentiellement par mon besoin d'inspiration et de nouvelles découvertes. Ce point sera traité plus spécifiquement au chapitre 4 - *L'apparition comme méthode de la thèse création*. Par ailleurs, il est à noter que d'autres concepts inhérents à mon projet seront traités au chapitre 2 - *Cadrage théorique et artistique*.

### 1.3.1. Phénomène

Dérivé du verbe *phainesthai* (φαντάζεσθαι), l'expression grecque *phainómenon* (φαινόμενον) signifie *ce qui se montre, ce qui se manifeste*. Dans *phainesthai* se trouve aussi le mot *phaino* (φαίνω) construit autour du radical *pha* (πηα)<sup>11</sup> ou *phôs* (πηδσ), qui signifie la lumière et la clarté; les *phainómena* (Φαινόμενα) sont donc des manifestations de choses qui apparaissent, celles qui deviennent manifestes et visibles, celles que se mettent au jour, à la lumière.

---

<sup>11</sup> *Pha* (πηα) est lui-même issu du radical indo-européen *bha*. Je reviendrai sur le sujet au point 1.3.3. lors de la recherche étymologique du terme *lumière*.

La discussion philosophique autour du terme *phénomène* prendrait source chez les premiers penseurs grecs à qui nous devons le terme. Les *phainómena* (ce qui apparaît) s'opposent à *tà ónta* (*tà ónta*, ce qui est ou l'étant). Le terme *phénomène* comporte ainsi une ambivalence; si la chose se montre, elle peut aussi se montrer comme l'étant, mais sans être vraiment ou totalement. En ce sens, *phainómenon* peut signifier *apparence*, tel un fait qui peut se manifester comme étant une chose qu'il n'est pas. « *Phainómena, ou méntoi ónta gé pou té (i) alētheía (i) (paraissant [être], mais n'étant certes aucunement en vérité)* » dira Platon dans la *République* (X, 596e4 cité par Auroux, 1990, p. 1929)<sup>12</sup>, nous avertissant de se méfier du sensible et des apparences, constructeurs d'illusions.

En langue allemande, le terme *Erscheinung* (Guibet Lafaye, 2006) signifie *apparition* ainsi que *manifestation* et *vision*. Il est souvent traduit en français par *phénomène*, ce qui est le cas dans l'œuvre philosophique de Kant. Celui-ci soutient que le *phénomène* (la manifestation des choses) s'oppose au *noumène* (la chose elle-même). Seules les formes de la sensibilité *a priori* que sont l'espace et le temps et les douze catégories de l'entendement nous offrent la connaissance d'un phénomène; alors que la connaissance de la chose elle-même (noumène) nous est inaccessible. Ce principe est à la base de la phénoménologie<sup>13</sup>, en tant que « science des phénomènes ».

### 1.3.2. Apparition

Le mot *paraître* est lié à la racine grecque *par* (*παρ*) qui sert à former en grec ancien le verbe *peparein* (*πεπαρεῖν*) qui signifie « montrer », « faire voir »<sup>14</sup>. Dérivé du grec, le verbe

<sup>12</sup> Notons ici que le *Phainómena* est traduit par *paraissant* dans ce dictionnaire.

<sup>13</sup> Le terme est apparu en 1764 dans le *Nouvel Organon* de Lambert.

<sup>14</sup> « Pareo, es, ui, itum, ere : 1) paraître, apparaître, au fig. être manifesté » (Quicherat et Daveluy, 1919, p. 964).



latin *parere* signifiait à l'origine « rendre visible », « rendre manifeste », « rendre évident », mais ce verbe signifiait aussi « obéir » (paraître aux ordres de, « qui se montre à l'appel du supérieur » (Scheler, 1862, p. 16)). Cette signification s'explique par le fait que le mot *parens* (parent) provient d'une dérivation de la même racine grecque. Donner la naissance à un enfant n'est-il pas le faire *apparaître* au monde<sup>15</sup>?

Il semble qu'à l'usage, l'aspect *jaillissement* de la signification du mot se soit émoussé ou perdu, de sorte que l'on a ajouté le préfixe *ad* (*ap* devant le *p*) qui a une valeur prosthétique, c'est-à-dire que le *ad* de *apparaître* a pour fonction de renforcer ou retrouver le sens original perdu (Thomas, 1938).

Bien qu'une fonction de renforcement ait dans ce cas été attribuée par les philologues au préfixe latin *ad*, il n'en demeure pas moins que ce dernier a pour fonction première d'ajouter l'idée du *mouvement* et du *temps* au mot auquel il est ajouté. En somme, les termes *apparaître* et *apparition* sont associés depuis leur origine à l'émergence et à l'éruptif. Le verbe *apparere* ainsi composé désigne uniquement le sens originel<sup>16</sup>.

Godin abonde en ce sens dans son *Dictionnaire de philosophie*. L'*apparition* se distingue, dit-il, de l'apparence puisqu'elle est dynamique et elle « comprend presque toujours un élément de surprise » (2004, p. 92). Ce principe de dynamisme explique pourquoi le terme *disparition* n'est pas le contraire d'*apparition*, mais plutôt celui de *paraître*, l'étonnement n'étant pas une caractéristique spécifique de la disparition. La disparition est plutôt l'évanouissement, l'effacement, la dématérialisation, la dissolution, la volatilisation, la dissipation ou l'engloutissement de quelque chose. L'antonyme

---

<sup>15</sup> Par extension, « *pareo* » signifie « obéir », « être soumis à ses parents » (Quicherat et Daveluy, 1919, p. 964).

<sup>16</sup> « *Appareo*, e s, ui, itum, ere : 1) apparaître, paraître, se montrer, être présent, assister; 2) s'effectuer, se réaliser; 3) être évident; 4) sembler. » (Quicherat et Daveluy, 1919, p. 95).



d'apparition serait plutôt *éclipse* puisqu'il décrit une manifestation brève et spontanée, un effacement surprenant et inattendu, un événement que l'on peut qualifier dans plusieurs cas de mystérieux; le mystère ne serait-il pas aussi une des caractéristiques de l'apparition et de son contraire, l'éclipse?

### 1.3.3. Lumière

Une grande partie de la lexicographie occidentale se rapportant à la notion de luminosité tire son origine des radicaux indo-européens *dei*, *bha* et *leuk* (Vallet, 2000, p. 35-38). De *dei* découlent les mots réservés aux êtres divins dotés de luminosité (*Deus*, *Zeus*, *Deva*, *Diane*), mais aussi les mots français liés aux activités faites à la lumière du jour (*diurnum*). La lumière du jour qui, de par sa nature cyclique (ce qui revient jour après jour), a, par extension, contribué à créer les mots *diurne*, *diète*, *séjour*, *quotidien* (*quotidianus*), etc., tous comportant la notion de périodicité.

Les mots latins *lux* et *lumen* dériveraient, quant à eux, du radical *leuk* : ici, le radical « désigne plutôt une lumière indifférente à l'alternance de la nuit » (Vallet, 2000, p. 36). Ils signifient respectivement *lumière* et *moyen d'éclairage*. Les sources consultées s'entendent pour dire que leur sens est souvent confondu. Ils ont pourtant fait l'objet d'investigation théologique à la fin du moyen-âge; animés de la pensée néoplatonicienne, les théologiens ont donné un sens métaphysique différent à chacun d'eux. Ainsi *lux* est la lumière véritable, celle de qui toute chose origine (Dieu) tandis que *lumen* est la lumière émané de la chose :

Le terme *lux* signifie la lumière comme principe des choses, des êtres, du mouvement, etc. alors que le terme *lumen* ne désigne qu'une lumière en quelque sorte secondaire, réfléchie ou réfractée. [...] La lumière comme *lux* donne l'existence aux corps lumineux et colorés, et les délimite; la lumière comme *lumen* est

une image et une représentation de la *lux* dans un milieu : celle-ci est vue par celle-là. (Auroux, 1990, p. 1516)

*Bha* a donné le radical grec *pha*; en grec ancien, *lumière* s'écrit *phôs* (φωσ ou φως); comme nous l'avons vu, ce radical participe à la formation du terme *phénomène* et *apparition*, et dont les dérivés latins ont donné en français les termes *fantasme*, *fantôme*, *diaphane*. Je souligne à nouveau que ces termes expriment un phénomène lumineux teinté de mystère.

Dans le site internet *Dictionnaires Le Robert*, l'article sur la *lumière* de la philologue et linguiste Cassin (2003) décrit une étymologie plus complexe du terme, se rapportant pour cela aux travaux du linguiste Chantraine. Ainsi, *phôs* (φῶς) avec l'accent aigu au lieu du périspomène, désigne chez Homère *homme*, *héros* et *mortel*. Ce rapprochement entre *lumière* et *homme* prendrait sa source dans une langue encore plus lointaine, le sanskrit.

Cassin poursuit :

Chantraine note [...] que *phainô* est formé sur le radical sanscrit *bha*, doué « d'ambivalence sémantique », car signifiant à la fois « éclairer, briller » (*phainoi*, *phami*), et « expliquer, parler » (*phêmi* [φημι], *fari* en latin) : autrement dit, il y a déjà coappartenance du dicible et du brillant, il y a déjà phénoménologie rien que dans *phénomène*. (2003)

Ainsi, même si le terme *phénoménologie* n'est utilisé dans le domaine de la philosophie qu'au 18<sup>e</sup> siècle, il apparaît déjà que le terme *phôs* porte en lui les bases de la phénoménologie.

### 1.3.4. *Chair*

Le mot *chair* proviendrait de la racine indo-européenne *ker* ou *sker*, qui, à l'origine, signifiait successivement *morceau de viande* puis *couper/partager*, probablement en référence à l'action de découper et dépecer les animaux sacrifiés (Rey, 2006, p. 686-687, Tome 1)<sup>17</sup>. De cette racine dérivèrent des termes dont les sens ont fait l'objet de discours d'ordre théologique, philosophique ou métaphysique. Le terme *chair* subira dès lors, comme le témoigne son parcours étymologique, les contrecoups de ces changements conceptuels et le sens du mot en sera affecté.

Issu de *sker*, le terme hébreu *basar* réfère, dans l'Ancien Testament, à l'être humain tout entier, puisque l'âme et le corps constituent une entité indissociable. Chez les Grecs cependant, deux termes sont utilisés pour désigner l'être humain, soit *sarx* (σάρξ) ou *sarkos* (σαρκός) qui dériverait de *sker*, pour désigner le corps, et *soma* (σῶμα) pour l'esprit. Dès lors, comme en fait foi cette scission étymologique que l'on retrouve dans la pensée de Platon et d'Aristote, la pensée occidentale s'engagea dans la doctrine de la dichotomie matière/esprit, menant, en autres, au dualisme cartésien de l'âme et du corps, alimenté par le dogme chrétien de l'incarnation.

Le mot *chair*, ainsi que ses dérivés, porte aussi en lui les signes de ces différentes postures; les mots latins *caro* et *carnis* (du grec *sarx*), forment tour à tour des mots dont le sens est étonnamment différent tel carnivore, associé à la cruauté de la condition animale, et incarnation, concept complexe lié à de la transsubstantiation chez les catholiques.

---

<sup>17</sup> Pour mieux comprendre le développement étymologique du mot *Chair*, voir Tableau 1. Origine du mot *chair*. Reproduction partielle du tableau de Rey (2006, p. 687).



Par ailleurs, *chair* se différencie de *corps*. Le terme *corps* dérive du latin *corpus*, par contre, il est plus difficile de retracer l'origine de ce dernier terme; les sources consultées ne s'entendent pas. Certains, tel Godin (2004), le disent issu du grec *soma*, tandis que dans le *Dictionnaire historique de la langue française* (Rey, 2006), il est dit que l'origine du mot demeure obscure. Dans la langue moderne, l'emploi du mot *corps* se distingue de *chair*. Le *corps* désigne l'organisme, vivant ou inanimé (cadavre). On dit du *corps* vivant qu'il perçoit. Rarement ce verbe est utilisé pour le mot *chair*; celle-ci ne perçoit pas, mais elle ressent. Et elle semble ne jamais mourir. *Chair* a aussi été longtemps associé au péché par son héritage culturel biblique; il désigne ainsi la faiblesse du corps, ses besoins, ses instincts et ses désirs sexuels exacerbés comme dans le mot *charnel*. De *chair* découle plusieurs termes, tous aussi évocateurs d'une certaine réalité peu reluisante du corps, tels charnier, charogne, décharner, acharner, charnu, charnure (Scheler, 1862, p. 55).

Le terme est aussi un concept clé chez Merleau-Ponty (1964), comme nous le verrons dans le prochain chapitre.

#### 1.4. Pertinence des termes pour le projet

Le tri étymologique exposé précédemment démontre les multiples facettes des quatre termes, ainsi que la complexité d'une fouille approfondie; en ce sens, les sentiers sémantiques sont inépuisables. Pourquoi avoir choisi ces termes et comment les faire parler dans le cadre d'un projet de recherche création?

Le rêve de départ traçait déjà quelques bribes du projet; des images que le spectateur voyait apparaître près de lui sans pour autant qu'elles ne reposent sur aucun support apparent. L'apparition, phénomène visible, mais immatériel, est le concept pivot de



cette thèse. D'une part, le projet consiste à élaborer un dispositif, ou du moins à installer le contexte idéal pour instaurer les conditions nécessaires aptes à susciter des apparitions chez le spectateur. D'autre part, le projet est d'examiner, puis d'étudier divers types de manifestations d'apparitions, celles que les spectateurs sont susceptibles de vivre, mais aussi, par extension, celles qui s'imposent à moi lors du processus de recherche création.

Les termes choisis pour le titre du projet entraînent d'autres questionnements. Comme indiqué dans l'introduction de ce chapitre, le mot *provoqué* se rapporte à *phénomène* et non à *apparition*. Avant de se demander *qu'est-ce que provoquer le phénomène*, il est important de chercher d'abord le sujet qui est en cause, c'est-à-dire *qui provoque le phénomène*? Est-ce moi la conceptrice du dispositif qui instaure les conditions d'apparition? Est-ce le spectateur qui *provoque le phénomène*, par le seul fait de sa présence ou par son adhésion à la proposition? Est-ce le *phénomène* qui se manifeste par lui-même, *comme par magie*? En ce sens, il se peut qu'il y ait un *préexistant*, soit une chose potentiellement existante, qui n'attend que la *lumière* pour se dévoiler.

La *lumière*, quant à elle, prend ici plusieurs significations; la *lumière* comme réalité physique, mais aussi l'éclairage qui, dans une profonde obscurité, balaie soudainement l'objet recherché provoquant la *mise en lumière*, l'*euréka*. Ce dévoilement prend une signification toute particulière lors de la réalisation d'une recherche création. Chercher et créer n'est-ce pas aussi se doter du regard infrarouge inquisiteur nécessaire au dépouillement des couches d'opacité situées entre le rêve et sa réalisation?

Dans cette perspective, *provoquer* est plus qu'occasionner; il s'agit plutôt d'appeler à la manifestation du phénomène, de le défier, de l'exciter, de l'émoustiller à la rigueur. Ce défi est lancé de toutes parts : par le dispositif lui-même, par l'énoncé de mes intentions, par les attentes du spectateur et par les nombreux mirages activés par le

choix des mots auxquels s'attacheront les lecteurs de ma thèse. Voilà autant de manières de provoquer l'apparition. Le *phénomène provoqué* mène alors vers des apparitions se dévoilant par la lumière, mais comme Platon le rappelle, méfions-nous de l'apparaissant; s'agit-il plutôt d'une illusion? Au centre du projet *Chair de lumière* se logent des études du phénomène d'apparitions sous l'angle du processus cognitif, car ces images apparaissantes sont issues d'une illusion perceptive. L'illusion chez le spectateur qu'un double de lui-même, lumineux, se détache de sa propre enveloppe charnelle : une chair lumineuse qui s'oppose à la chair matérielle. Une part du projet repose donc sur l'appel du fantasme d'un corps éthéré, d'un double embelli.

Ainsi se clôt un questionnement du sens des différents termes du titre de mon projet de thèse, des relations qu'ils entretiennent entre eux et de leur rôle dans ma démarche de recherche création. Cet exercice m'a permis d'en dégager de façon préliminaire les principales dimensions de ma recherche création.

---

## Chapitre 2.

# CADRAGE THÉORIQUE ET ARTISTIQUE

Le cadrage théorique et artistique présenté dans ce chapitre vise à donner au lecteur le contexte général dans lequel se situe ma recherche création. Les concepts qui y sont présentés viennent appuyer l'intuition de départ. En ce sens, ils ont eu une fonction heuristique. Lors de l'élaboration de l'œuvre finale, d'autres concepts sont venus se greffer à ceux-ci; apparus<sup>18</sup> lors du trajet, leur apport sera traité aux chapitres 3 et 4.

Je débute en situant les aspects philosophiques des concepts d'*Apparitions* et *Chiasme*. Suite à une exploration épistémologique, j'examine les liens du concept du *Chiasme* avec celui de *Chair* chez Merleau-Ponty. Quelques hypothèses scientifiques viendront renforcer la compréhension du phénomène d'illusion qui se manifeste dans certains contextes environnementaux et cognitifs. La section *Discours esthétiques autour du faire œuvre* contextualise l'œuvre par rapport aux courants actuels en art. J'enchaîne avec la section *Apparition et œuvres*, dans laquelle je propose une taxonomie des œuvres traitant d'apparition : illustration, captation/transduction et induction.

Je termine ce chapitre par un récapitulatif critique qui explique l'utilisation et la pertinence des concepts dans la conception de *Chair de lumière*.

---

<sup>18</sup> Le phénomène d'apparition ne se limite pas qu'à l'œuvre ; il se manifeste également dans l'écriture de la thèse. Voir à ce sujet le chapitre 4 *L'apparition comme méthode de la thèse création*.



## 2.1. Apparition

*Apparition* : énoncer le terme, isolé, sans l'accoler à un autre terme ou sans le contextualiser, c'est assurément le confiner à sa dimension théologique. Faites-en l'essai : dites *apparition*, et l'on vous répondra presque immédiatement *apparition mariale* ou *apparition de la Vierge*. Dans quelques cas, on vous répondra *apparition de fantôme* ou *de spectre* ou, plus rarement *apparition d'ovni*. Théologie, spiritisme, paranormal, derrière toutes ses appréhensions se cache une caractéristique commune : le mystère.

Sans vouloir nier les accointances sémantiques de l'expression *phénomène d'apparition* avec les expériences mystiques ou les phénomènes paranormaux que la littérature et l'hagiographie relatent abondamment, il ne s'agit pas pour moi de reconstituer une *expérience d'apparition* de ce type. L'apparition est abordée dans le cadre de cette recherche en son sens large. Pour éviter de diriger ma recherche vers ces avenues chargées symboliquement et campées hors de ma proposition, je dois dégager le terme *apparition* de ces conceptions, à mon sens, réductrices, pour faire de sa sémantique une matière malléable par et avec laquelle j'arriverai à effectuer un travail autant conceptuel que pratique.

Du concept d'*apparition* découle l'idée d'avènement, de naissance, de venue, d'émergence, d'éclosion, de jaillissement ou d'actualisation. C'est fuser pour l'abondance, c'est fleurir pour le bourgeon, se lever pour l'astre, se manifester pour l'évènement, se dessiner pour l'ombre, se former pour la matière, se détacher du bruit, se découper du fond. Dans l'expression *apparaître sous un nouveau jour*, le terme indique un changement d'apparence : c'est se dévoiler, se trahir, lever le masque.

Le concept d'apparition a des ramifications dans la plupart des disciplines et il est même sous-jacent à de nombreuses sphères de l'activité humaine. En médecine, on



parle d'*apparition d'une tumeur maligne*, tandis qu'en sociologie, on découvre l'*apparition d'un phénomène*. Dans les deux cas, et je pourrais en citer des milliers d'autres, l'*apparition* signifie un changement imprévisible ou du moins imprédictible. Dans le cadre de cette recherche création, l'éruption et la surprise ont nettement préséance sur le mystérieux<sup>19</sup>.

## 2.2. Quelques considérations scientifiques

J'ai expliqué dans la section 1.2 *Genèse du titre de la thèse* mon ambivalence face à l'utilisation des termes *hallucination*, *illusion* et *apparition* en début de projet. La lecture d'ouvrages scientifiques m'a permis d'arriver à une meilleure compréhension des mécanismes cognitifs et physiologiques engagés différemment pour chacun d'eux. Les travaux du neurophysiologiste français Alain Berthoz m'ont particulièrement guidée dans ma recherche création en mettant en résonnance mes propres hypothèses.

Passionné par la physiologie de la perception et de l'action, Berthoz voit le cerveau comme un émulateur d'action, anticipateur, et ce, à l'aide de son *double*.

### 2.2.1. Le corps multisensoriel

Dans *Le sens du mouvement*, Berthoz (1997) avance l'hypothèse que notre cerveau est un simulateur, un anticipateur. Tous les capteurs sensoriels participent à l'anticipation et le sens kinesthésique est particulièrement actif. Berthoz insiste sur le caractère multisensoriel de la perception. Le perçu est en fait un amalgame des informations captées par tous les sens. Aux cinq sens connus – goût, odorat, audition, vision,

---

<sup>19</sup> Voir l'étymologie du terme à la section 1.3.2.

toucher – Berthoz ajoute les capteurs vestibulaires, les propriocepteurs des muscles, les articulations, l'écholocalisation et le sens magnétique.

[...] la combinaison des messages des différents sens, le caractère essentiellement multisensoriel de la perception et l'utilisation par le cerveau de signaux endogènes augmentent (...) le pouvoir prédictif du cerveau. Une véritable physiologie de la perception doit en effet renoncer à découper les fonctions sensorielles et, au contraire, les aborder par leur caractère multisensoriel. (1997, p. 65)

Une des fonctions de ce mécanisme multisensoriel est, selon le neurophysiologiste, de « construire une cohérence ». À mon avis, l'expérience globale du corps multisensoriel apporte un éclairage nouveau au cas du trompe-l'œil; ce n'est pas seulement l'œil qui est leurré, mais tout l'appareil sensoriel. L'audition, souvent négligée dans les analyses, tout comme le sens du mouvement contribue clairement au phénomène perceptif. Le corps, engagé dans son mouvement vers l'œuvre, perçoit simultanément la qualité sonore de la réverbération de ses pas sur le sol. Ce sont des milliers d'informations qui finissent par instruire le spectateur du leurre. Dans une salle d'exposition au revêtement de marbre, les pas résonnent, non feutrés, ce qui ne concorde pas avec le trompe-l'œil, dans lequel sont peints de lourds drapés de velours : ne devraient-ils pas absorber le son? Tant qu'il y a cohérence, le leurre est actif : c'est lorsque le cerveau reçoit des informations contraires à ses attentes qu'il y a dessaisissement.

### *2.2.2. De l'illusion à la décision*

L'illusion naît d'une incohérence entre les données envoyées par l'appareil sensoriel et le mécanisme multisensoriel y joue un rôle important. Par ailleurs, l'auteur distingue les illusions perceptives des hallucinations :

Le cerveau peut choisir des solutions diverses à un même problème. Le choix est à l'origine des illusions qui sont des solutions à des problèmes de perception ambigus, incompatibles avec les domaines de l'environnement. Par contre, les hallucinations sont, comme les rêves, des créations non vérifiées par l'environnement. (1997, p. 288)

Dans cette citation, on remarque que l'auteur utilise le mot « choix »; il annonce ainsi l'argumentaire de son ouvrage *La décision* qui sera publiée six ans plus tard. Lors de l'illusion, le cerveau fait un mauvais choix suite à une réception sensorielle équivoque des stimuli provenant de l'environnement contrairement à l'hallucination. Voici l'originalité de la théorie de Berthoz : la perception est non seulement une *action simulée*, mais aussi une *décision*.

Berthoz ajoute que l'émotion (2003, p. 63) participe de manière particulière à la décision : elle est « préparation à agir et pas seulement réaction » (p. 67). Pour bien expliquer ce point de vue, l'auteur évoque Sartre et son *Esquisse d'une théorie des émotions* : les émotions « reviennent à constituer un monde magique en utilisant notre corps comme moyen d'incantation » (cité par Berthoz, 2003, p. 63). Les mimiques que nous faisons en sont le signe visuel (ex. : froncer les sourcils pour éloigner un problème). Bien que l'émotion ne soit pas un concept que je désire mettre de l'avant dans le cadre de cette recherche création, l'explication qu'en donne Berthoz par le biais de Sartre permet de comprendre en quoi elle participe à l'imagination et à l'utilisation d'un *double émulateur*.



### 2.2.3. Incantation et imagination

Sartre aborde dans son ouvrage *L'imaginaire*, le concept d'apparition : pour l'auteur, elle aurait la même fonction que l'illusion et l'émotion, soit d'apporter une solution afin de résoudre un problème<sup>20</sup> :

L'acte d'imagination est un acte magique. C'est une incantation destinée à faire apparaître l'objet auquel on pense, la chose qu'on désire, de façon qu'on puisse en prendre possession. Il y a, dans cet acte, toujours quelque chose d'enfantin, un refus de tenir compte de la distance, des difficultés. Ainsi le tout jeune enfant, de son lit, agit sur le monde par ordres et prières. À ces ordres de la conscience, les objets obéissent : ils apparaissent. (Sartre, 1986 [1940], p. 239)

L'apparition est vue comme le résultat d'une décision activée par l'imagination et liée à la magie. Mais il y a plus : lorsque Sartre parle du corps comme « moyen d'incantation », il parle d'une structure double. Berthoz expose la pensée de Sartre ainsi :

(L'émotion) joue sur le double statut du corps : objet dans le monde et vécu immédiat de la conscience. C'est donc la *simulation* d'un état du monde qui offre le moyen de franchir un obstacle. (...) C'est ce caractère prédictif de l'émotion qui est si important pour façonner une décision. (2003, p. 63)

La fonction du « double statut du corps » de l'analyse de Berthoz est centrale dans la prise de décision. « Le double est lié à notre capacité de délibérer, de créer des scénarios virtuels » (2003, p. 168).

---

<sup>20</sup> Il est à noter que Berthoz ne traite pas de l'imagination dans les deux ouvrages que j'ai consultés.



#### 2.2.4. Le corps et son double

Le concept du corps et son double est l'objet d'une analyse pluridisciplinaire du chapitre « Délibérer avec son corps : moi et mon double » de l'ouvrage *La décision*. Qu'entend au juste Alain Berthoz par *le double*? Il est important de souligner qu'il ne s'agit pas ici d'un corps scindé tel que présenté par le dualisme cartésien, la traditionnelle division occidentale bipartite du corps et de l'esprit :

Mon hypothèse est (...) que nous avons deux corps : celui qui est constitué de chair sensible – celui « en chair et en os » – et celui qui est simulé ou plutôt émulé. C'est un corps virtuel, mais qui a toutes les propriétés du corps réel. Ces deux corps sont absolument identiques, car ils sont en interaction permanente pendant la veille. (2003, p. 152)

Cette notion d'« interaction » est ici cruciale dans l'appréhension du concept de double; il n'y a pas de prédominance de l'un des deux corps sur l'autre, car ils sont collaborateurs, tournés vers un même objectif, « en fonction de ses projets » (p. 148). Ils sont en quelque sorte des clones. Le corps et son double sont en dialogue perpétuel lors de l'éveil. L'un émule<sup>21</sup>, l'autre décide, et ce, « en interaction permanente ». Le double joue donc un rôle essentiel dans la prise de décision :

(...) l'action procède d'un dialogue entre le corps et son double; la délibération et la décision expriment ce dialogue fondamental. Nous avons deux corps, le corps physique et le corps mental. Le corps mental est constitué de tous les modèles internes qui constituent les éléments du schéma corporel et permettent au cerveau de simuler, d'émuler la réalité. C'est le corps que nous

---

<sup>21</sup> Berthoz distingue les termes simulation et émulation : « La grande différence entre simulation et émulation, c'est que la simulation est une simple copie d'un ensemble d'états alors que l'émulation représente beaucoup plus, elle est création interne, invention ». Cette distinction est de la même nature que l'illusion : « qui est fondée sur le réel et l'hallucination qui est la création d'un réel imaginaire, un rêve éveillé » (2003, p. 96).

percevons lorsque nous rêvons. Il a lui aussi une réalité phénoménale. (p. 169)

Le schéma corporel est acquis lors du stade du miroir<sup>22</sup>, une étape essentielle dans le développement de l'individu puisqu'il structure la fonction *sujet*, le « je »<sup>23</sup>. Dans certaines pathologies, il s'est avéré que certaines hallucinations sont causées par une déformation de ce schéma corporel. C'est le cas de l'héautoscopie, un trouble caractérisé par l'hallucination soudaine d'un dédoublement corporel de soi-même<sup>24</sup>.

Ces étranges syndromes se présentent chez les sujets ayant les pathologies particulières : l'épilepsie temporale, les psychoses exogènes, la narcolepsie et l'hystérie. Berthoz mentionne cependant une exception : les montagnards en haute altitude, sujets à l'illusion du double somatique.

---

<sup>22</sup> Berthoz (p. 148) se réfère aux travaux du psychologue français René Zazzo. 1948. « Image du corps et conscience de soi ». In *Enfance*, 1-39. Ce sont ces mêmes travaux qui ont inspiré Jacques Lacan.

<sup>23</sup> Expérience fondamentale pour l'individu qui a été illustrée et explorée de façon métaphorique en arts. Voir à ce sujet, Friedberg (2006, p. 15-18).

<sup>24</sup> L'héautoscopie peut se manifester sous plusieurs types d'hallucination :

1. héautoscopie spéculaire ou interne : hallucination où le sujet voit un ou plusieurs de ses organes internes;
2. héautoscopie externe : hallucination où le sujet perçoit son propre corps à quelques mètres de distance;
3. héautoscopie visuo-vestibulaire : « hallucination visuelle, mais associées à des sensations vestibulaires reliées au je ou au moi, et qui produisent une dissociation de l'image somato-sensorielle du corps. » Le sujet peut s'observer à distance mais avec des sensations kinesthésiques décalées (ex : se voir en plongée);
4. héautoscopie visuo-vestibulaire partielle : sous-groupe du type précédent. Certains membres sont perçus et vus dans des positions différentes de leur position réelle;
5. héautoscopie illusionnelle : le sujet reconnaît son double dans une autre personne;
6. illusion du double somatique : le sujet perçoit une partie ou la totalité de son double sans le voir;
7. héautoscopie négative : le sujet ne se reconnaît pas lui-même dans le miroir (Berthoz, 2003, p. 146-147).

Berthoz, se référant aux travaux de Jean Lhermitte<sup>25</sup> (p. 145), explique que la cénesthésie, la conscience de notre enveloppe corporelle, joue un rôle fondamental dans notre perception :

[...] le sentiment de notre corporalité peut se dilater, déborder les limites de notre propre corps, s'étendre aux objets que nous utilisons comme, par exemple le bâton ou le bistouri qui transporte la sensibilité du chirurgien dans la chair du malade. (2003, p. 147-148)

Cette notion de prolongement de soi rappelle celle d'extension médiatique du corps proposée par McLuhan (McLuhan, 2001), ou plus récemment le terme de *augmented body* (le corps augmenté), proposé dans le domaine des nouvelles technologies médiatiques à des fins de spectacle, par exemple *Augmented Body and Virtual Body* du compositeur et artiste multimédia japonais Suguru Goto : « The big idea is to put a human being into a system where many machines act as an extension of the body » (2005). Dans ce contexte, ce terme regroupe les projets qui consistent à ajouter au corps du performeur des dispositifs médiatiques ou robotiques.

L'idée que l'on puisse vivre avec un « autre nous-même » (Berthoz, 2003, p. 143) captive les scientifiques qui cherchent depuis environ un siècle les bases neuronales de l'illusion du double (Blanke et Mohr, 2005). Par contre, le phénomène aurait fasciné l'humanité de tout temps et en tout lieu. Erny (1997), ethnographe français, soutient que le phénomène de dédoublement a été largement répertorié dans le monde entier :

Le plus souvent on se représente les choses de la manière suivante; notre corps physique lourd est comme doublé par un corps subtil léger ayant exactement la même forme que lui, qui peut se détacher de lui en certaines circonstances, comme durant le rêve,

---

<sup>25</sup> Jean Lhermitte (1877-1959), neurologue et psychiatre français qui a étudié le phénomène de l'hallucination du double.



et connaître des expériences qui lui sont propres. [...] À côté d'un principe de vie qui anime le corps et qui disparaît au moment de la mort, il existerait ainsi un principe de conscience, lui aussi doté d'une forme et d'une certaine corporéité, qui peut s'éloigner sans que la vie du corps lourd en soit affectée, sauf si ces divagations, accompagnées d'amnésie et d'inconscience, se prolongent trop. (1997, p. 3)

Les adeptes de la parapsychologie et du mouvement spirite, particulièrement captivés par la transe et du voyage astral (*Out of the body experiences* ou OBE) prétendent pouvoir générer l'expérience. Les psychiatres, les psychologues et psychanalystes ont aussi été fascinés par le sujet : *L'inquiétante étrangeté et autres essais* de Sigmund Freud, la *Dialectique du moi* de Carl G. Jung, le *Réal et son double* de Cément Rosset ne sont que quelques exemples des nombreuses thèses sur le sujet; la plupart y voient une altérité psychique. En littérature et en théâtre, le double se travestit en personnage symbolique. En ce sens, le répertoire regorge d'exemples : Enkidu, le double de Gilgamesh, le personnage Sosie des Grecs Plaute et Sophocle repris par Molière, dans la littérature russe – *Le nez* de Gogol, *Le double* de Dostoïevski – de même dans l'œuvre de Borges et de Cortázar (Berthoz, 2003, p. 168-173). Dans *Dr Jekyll and Mr Hyde* de Stevenson, le double est maléfique. Le terme *doppelgänger* (double) apparaît en 1796 dans le roman *Siebenkäs* de Jean Paul (Johann Paul Friedrich Richter).

Retenons ainsi, et pour l'essentiel, qu'en plus d'avoir une composante fantasmatique, le double semble être un mécanisme cognitif et qu'il peut être perçu sous certaines conditions.

### 2.3. Chiasme

Dans le premier chapitre, j'ai tracé le parcours étymologique des quatre principaux termes du titre de la thèse. Un cinquième terme, qui n'est pas dans le titre, mais qui

constitue un concept clé de mon projet, est celui de *chiasme*. Pour Merleau-Ponty, le terme est intimement lié au mot *chair*. Le *chiasme* est surtout connu comme figure de rhétorique. Dans le cadre de mon projet, je vois le chiasme comme étant le *lieu de l'apparition*.

### 2.3.1. *Chiasme : retour étymologique*

*Chiasme*, du grec *khiasmós*, (χιασμός), signifie *disposition en croix*. Le *khi*, s'écrivant  $\chi$  en grec, représente aussi la lettre X de notre alphabet. Graphiquement, il s'agit d'une croix. En littérature, le chiasme désigne une figure de rhétorique. Celle-ci se caractérise par l'utilisation d'une double antithèse inversée, comme le démontre l'exemple suivant : « Ce n'est pas le chemin qui est difficile, c'est le difficile qui est le chemin<sup>26</sup> ». Ainsi, il y a inversion et retournement des mots au centre de la phrase, un croisement qui divise la phrase pour mieux accentuer l'antithèse en marquant son rythme.

### 2.3.2. *Chiasme et chair chez Merleau-Ponty*

Le concept de *chiasme* est surtout abordé par Merleau-Ponty dans son ouvrage inachevé *Le visible et l'invisible* (1964); le concept y est présenté comme étant étroitement lié à celui de *chair*. Pour le philosophe, le chiasme permet un retour à l'ontologie de la chair, à l'ontologie de l'être. La *chair* n'est pas le corps propre, le tissu charnel de la peau : elle est le *chiasme*, le *khi*, le croisement du monde et du moi :

(...) la chair dont nous parlons n'est pas la matière. Elle est l'enroulement du visible sur le corps voyant, du tangible sur le

---

<sup>26</sup> Cette citation, attribuée tantôt à Simone Weil, tantôt à Søren Kierkegaard (Berlet, 2008), est une bonne illustration du chiasme comme figure de rhétorique trouvée dans le web. J'ajouterai que cette citation est aussi le *mantra* de mes études doctorales.

corps touchant, qui est attesté notamment quand le corps se voit, se touche en train de se voir et de toucher les choses, de sorte que, simultanément, comme tangible il descend parmi elles, comme touchant il les domine toutes et tire de lui-même ce rapport, ce double rapport, par déhiscence ou fission de sa masse (1964, p. 189).

Merleau-Ponty reconnaît ici une intentionnalité corporelle et, par réversibilité, une corporéité consciente. Ainsi, dû à cette dynamique du « double rapport », l'*environnement* et le *moi* ne peuvent plus être vus comme dualité.

La chair est le *milieu* du *moi* et du monde environnant, elle est le « milieu formateur de l'objet et du sujet » (p. 191). *Milieu* que l'on pourrait aussi écrire *mi-lieu* (*khi*,  $\chi$ ) où se déploient les chiasmes ou *entrelacs*<sup>27</sup>; ceux-ci constituent des points de rencontre des réversibilités de concepts traditionnellement opposés, tels le *moi/monde*, le *corps/esprit*, le *visible/invisible*. L'être qui voit ne peut rester en lui, à l'intérieur, dans le *moi*, car ce qu'il voit est hors de lui, dans le *monde*. L'entrelacement entre le *moi intérieur* (mon regard porte le monde extérieur) et le *monde extérieur* (je suis « objet » du monde extérieur) ne donnerait aucun statut prépondérant à l'un ou à l'autre. Mais :

Où mettre la limite du corps et du monde, puisque le monde est chair? Où mettre dans le corps le voyant, puisque, de toute évidence, il n'y a dans le corps que des « ténèbres bourrées d'organes », c'est-à-dire du visible encore? Le monde vu n'est pas « dans » mon corps, et mon corps n'est pas « dans » le monde visible à titre ultime : chair appliquée à une chair, le monde ne l'entoure ni n'est entouré par elle. Participation et apparemment au visible, la vision ne l'enveloppe ni n'en est enveloppée définitivement. [...] Mon corps comme chose visible est contenu dans le grand spectacle. Mais mon corps voyant sous-tend ce corps visible, et tous les visibles avec lui. (p. 180)

---

<sup>27</sup> Le terme *entrelacs* est issu du mot *entrelacement*.



Retenons que dans le cadre de cette recherche la *chair* n'est pas vue comme l'enveloppe corporelle, que le terme réfère à l'expérience du corps indivisible de son environnement et qu'il est chiasme, un *mi-lieu*.

### 2.3.3. *Chair : lieu chiasmatique de l'apparition*

Ce *mi-lieu* formé par ce double rapport chiasmatique peut être vu comme un entre-deux virtuel de tensions où se loge l'apparition.

Cité par Berthoz, le biologiste et neurologue chilien Francisco Varela adapte le concept aux sciences cognitives :

Nous tenons avec Merleau-Ponty que la culture scientifique occidentale exige qui nous voyions nos corps comme des structures physiques et comme des structures expérientielles, en bref comme à la fois « dehors » et « dedans », biologiques et phénoménologiques. Ces deux côtés de l'incarnation ne sont évidemment pas opposés. Au contraire, nous allons et venons continuellement entre eux. Merleau-Ponty reconnut que nous ne pouvons pas comprendre cette circulation sans une analyse détaillée de son axe fondamental, à savoir l'incarnation (ou plutôt l'incorporation) de la connaissance, de la cognition, et de l'expérience dans le corps. Pour Merleau-Ponty, comme pour nous, « incarnation » ou « incorporation » a ce double sens : il inclut à la fois le corps comme une structure expérientielle vécue et comme le contexte ou le milieu des mécanismes cognitif. (Varela, 1996 cité par Berthoz, 2003, p.169)

Varela parle d'« incarnation » au lieu de *chair*<sup>28</sup> : l'auteur y voit le double rapport chiasmatique des expériences vécues et des mécanismes du cerveau, ou plus précisément du « *milieu des mécanismes cognitifs* ».

Revenons à la thèse de Berthoz pour illustrer ce que peut être ce *milieu des mécanismes cognitifs* : dans plusieurs situations, le cerveau *trouve une solution* à un problème d'ordre perceptif et il finit par réinterpréter et par reclasser les perceptions ambiguës (p. 180). À titre d'exemple, dans le trompe-l'œil, le moment où l'acte, où l'œil se *désengage* de l'illusion se nomme *dessaisissement* et en anglais, *trompe-l'œil* se dit *deception*, une « déception » suite à la découverte de la tromperie. L'ambiguïté ne dure que quelques secondes, voire même de fractions de seconde avant que le cerveau choisisse de se dessaisir du leurre.

Ce très bref espace/temps m'apparaît extrêmement intéressant à aborder comme *lieu* de la création de l'illusion, le *milieu formateur de l'illusion expérientielle*. Le chiasme serait ici le croisement de l'illusion cognitive et de l'élucidation du problème perceptif. Il faut une fraction de seconde au cerveau pour réaliser le leurre. Il y a un *avant l'illusion*, innocent, puis un *après l'illusion*, expérience prégnante, mais difficile à réactiver. Au croisement, au milieu, c'est le *lieu de l'illusion* ou ce que je nomme le *lieu de l'apparition*. Le chiasme semble être le point de rencontre de deux univers, un entrelacs tissé de *réalité* et d'*imaginaire*, le mince espace où se crée une « solution<sup>29</sup> » créative.

---

<sup>28</sup> Merleau-Ponty aurait graduellement abandonné le terme *incarnation* pour celui de *chair* (de Saint Aubert, 2008, p. 382).

<sup>29</sup> Voir à ce sujet, la définition de l'illusion de Berthoz à la section 2.2.2.

#### 2.3.4. Précisions autour du chiasme

La notion de chiasme suscite beaucoup d'intérêt; il n'est pas rare de lire des ouvrages et articles dans lesquels chercheurs et artistes provenant de champs d'activités diversifiés appuient leur argumentaire sur ce concept. J'ai rapidement constaté que l'utilisation qu'ils en font est parfois extensive, contradictoire, voire même erronée, chacun abordant le concept selon son prisme.

Barbaras (2003), spécialiste des écrits de Merleau-Ponty, a fait une analyse fine de l'ouvrage et des notes de travail qui accompagnent la publication (édition augmentée). Il soulève la nébulosité et l'ambiguïté autour de la notion du chiasme :

Si on suit de près les occurrences de cette notion, on est frappé par la variabilité de ses acceptions : le chiasme est incontestablement l'un des noms de ce qui restait à penser, à savoir l'originalité de la situation perceptive. (2003, p. 15)

Peut-être est-ce l'ambiguïté du terme, causée par les questionnements et tâtonnements lors des cogitations de Merleau-Ponty, qui mène à son utilisation extensible dans plusieurs sphères d'analyse? L'interstice laissé par le flou autour du chiasme favorise des interprétations du concept qui, à certains moments, l'altère jusqu'à en déformer la pensée de l'auteur<sup>30</sup>.

À ces interprétations, s'ajoutent les termes évocateurs qui gravitent autour du mot dans l'ouvrage de Merleau-Ponty : invisible, visible, chair, réversibilité, etc. Ces termes peuvent mener à des écarts importants entre la pensée complexe et en friche de l'auteur, et ce qu'en comprend le lecteur. Barbaras en vient à s'interroger sur cet intérêt marqué :

---

<sup>30</sup> La mort subite de Merleau-Ponty a laissé l'œuvre inachevée, l'interprétation de sa pensée s'appuyant souvent sur des notes en cours d'écriture.



L'importance donnée à ce concept est surtout le fait des commentateurs et il faudrait s'interroger sur les raisons pour lesquelles le chiasme a pu se voir attribuer une telle importance, à côté de la chair ou de l'invisible – mais une telle question relèverait d'une histoire, qui reste à faire, de la réception de Merleau-Ponty. (2003, p. 15)

La question soulevée par Barbaras mérite d'être approfondie. La pensée de Merleau-Ponty est complexe et son œuvre posthume laisse une partie du discours insondable quant à l'interprétation à donner à la pensée du philosophe autour du concept de *chair*.

Suite à cette précision, je dois manipuler le concept avec une certaine prudence. Malgré tout, deux auteurs influencent la vision personnelle que je me fais du concept. D'abord, Rosati qui l'attache à la virtualité. Pour cet auteur, la chair est latence, elle est un espace où se joue une tension « qui met l'invisible toujours dans la position de pouvoir devenir visible » (Vitali Rosati, 2009). Pour Jean-Jacques Wunenburger, spécialiste de l'image et du sacré, elle détient un caractère plutôt métaphysique :

Alors seulement prend corps ce que M. Merleau-Ponty nomme le « chiasme perceptif », c'est-à-dire l'interversion du dehors et du dedans : le Cosmos pénètre dans le sujet et le sujet se prolonge dans le monde. L'imagerie se déploie alors sur cette ligne de crête subtile où le corps ne fait plus séparation, mais pont, reliance, où le corps se dilate en devenant connaturel aux formes extérieures, et où les formes extérieures accèdent à une texture psychique. Il se produit alors une perception originaire, préréflexive, d'où sont expulsées toutes les frontières, les hétérogénéités, les différences substantielles. L'imaginarisme cosmique n'est alors rien d'autre que cette perception où le sujet et l'objet échangent leur emplacement et forment un nœud si serré que le fil et la trame ne peuvent plus être défaits. (1991 section 2. Éléments d'une imagerie cosmophore)

Une fois écartée l'idée du Cosmos qui sous-tend ce discours, je vois dans cette citation un appel à une fusion constituante du participant-spectateur avec l'œuvre : j'aspire fusionner avec l'environnement et je désire que l'environnement m'avale tout autant qu'il me traverse. C'est justement le type d'expérience proposée aux spectateurs.

## 2.4. Discours esthétiques autour du faire œuvre

Que peut vouloir dire *faire œuvre* lorsque celle-ci repose essentiellement sur l'expérience vécue du spectateur?

Les explications cognitives et philosophiques de l'expérience d'apparition ayant été exposées dans les sections précédentes, j'aborde maintenant la question de l'aspect esthétique de *Chair de lumière* en le situant par rapport aux discours actuels en art contemporain, notamment en art médiatique et technologique.

### 2.4.1. L'art gazeux selon Yves Michaud

Le philosophe Michaud, spécialiste de l'esthétique en art contemporain, constate dans son essai *L'art à l'état gazeux : essai sur le triomphe de l'esthétique*, à quel point l'esthétisation est glorifiée : « C'est fou ce que le monde est beau » (2004, p. 7). Ce triomphe de l'esthétique s'explique en deux points : d'une part, l'excès et la surproduction d'œuvres d'art par l'industrie culturelle menant vers une *suresthétisation* du quotidien et, d'autre part, la dissolution et la vaporisation de l'œuvre d'art comme objet matériel unique, polarisant et concentrant l'œuvre autour de l'expérience esthétique pure.

L'art s'est volatilisé en *éther esthétique*, si l'on se rappelle que l'éther fut conçu par les physiciens et les philosophes après Newton comme ce milieu subtil qui imprègne tous les corps. Cette

disparition des œuvres pour laisser place à un monde à la beauté diffuse, profuse, comme gazeuse, naît, est née, de plusieurs processus. [Il] est progressivement arrivé à son terme un mouvement de disparition de l'œuvre comme objet et pivot de l'expérience esthétique. Là où il y avait des œuvres, il ne subsiste plus que des expériences. Les œuvres ont été remplacées dans la production artistique par des dispositifs et des procédures qui fonctionnent comme des œuvres et produisent la pure expérience de l'art, la pureté de l'effet esthétique presque sans attaches ni support, sinon peut-être une configuration, un dispositif de moyens techniques générateurs de ces effets. (Michaud, 2004, p. 9-10)

Michaud n'est cependant pas nostalgique de l'œuvre d'art objet. L'effet de vaporisation de l'objet mènerait plutôt selon lui à accentuer l'épuration matérielle vers le but ultime de l'œuvre d'art, soit de créer une expérience esthétique. Mais comment y arriver par la non-présence matérielle de l'« œuvre »?

Il n'est pas indispensable que le dispositif soit aisément identifiable comme « de l'art » : ce qui compte, c'est l'effet produit. Il y a effacement de l'œuvre au profit de l'expérience, effacement de l'objet au profit d'une qualité esthétique volatile, vaporeuse, ou diffuse [...]. (p. 35)

L'auteur parle ici d'« effacement » qui en somme caractérise l'*art gazeux*, car pour ce qui est de l'« effet produit », il ne se distingue pas de l'*art objet*. Ainsi, c'est surtout le chemin qu'a à parcourir le regardeur qui diffère :

Une peinture devait « faire son effet » pour être la grande œuvre que prétendait son auteur. Sauf que l'identification rapide de l'objet permettait au regardeur de faire facilement la première moitié du chemin, celle qui l'accrochait à la source d'expérience. Ici cette première partie du chemin est à la charge du regardeur qui doit identifier le dispositif comme source pertinente de stimulation, ou se rapporter au contexte pour savoir qu'il a affaire à un dispositif artistique [...] (Michaud, p. 36)



J'ajoute à ce propos que l'effacement du dispositif, sans l'explication contextuelle, peut-être vu comme une proposition extrême : une telle proposition peut être très exigeante pour le regardeur (spectateur).

#### *2.4.2. Esthétique de l'éphémère et de la fluidité*

Bien qu'elle donne un angle politique à son discours, je trouve pertinent d'insérer les réflexions sur l'esthétique de l'éphémère de Catherine Buci-Glucksmann (2003), spécialiste de philosophie politique et d'esthétique. L'auteure parle dans son ouvrage d'esthétique de l'éphémère ou de fluidité, basée sur une réflexion sur le temps et l'immanence. Comme Michaud, elle ne croit pas que l'éphémère soit une caractéristique de l'art actuel : elle avance que le principe remonte aux Vanités du 18<sup>e</sup> siècle et plus explicitement, dans les installations, les œuvres-événements « processuelles » (happenings) et les performances des années 1960. Par contre, c'est la conscience d'un temps « fragile et nomade » qui, actuellement, modifie les conditions de l'image, « du paysage comme de l'urbain » :

Avec ses images-flux, ses scénarii urbains et interculturels, ses hybrides et ses artifices, le temps éphémère modifie notre relation au monde et engendre une nouvelle esthétique, celle des fluidités. Aussi, si tout éphémère se joue entre la présence et l'absence, la vie et la mort, le " il y a " et le " il n'y a pas ", ou " il n'y a plus ", l'esthétique est inséparable d'une éthique, voire d'une politique. Dans ce monde en processus, l'art ouvrirait-il à une nouvelle sagesse du temps, dans une immanence au-delà de toute mélancolie ». (2003, p. 102)

La temporalité est ici explorée comme facteur plus que forme, bien que la question soulevée par l'auteure affecte aussi les choix formels. Nous y reviendrons au chapitre 6.

### 2.4.3. L'œuvre-système invisible de Fred Forest

Il faut donc considérer la cognition comme champ d'intervention artistique. « L'art ancien était fait pour être vu de l'extérieur. Le nouveau est fait pour être construit de l'intérieur » a dit Ascott (1995, p. 363) pionnier de l'art télématique, fondateur et directeur de CAiiA-STAR<sup>31</sup>; c'est le rôle même de l'artiste qui est redéfini : « [il] ne s'occupe plus de créer du contenu, mais de construire un contexte [...] (p. 373). Cette approche s'apparente à une des caractéristiques du concept d'*œuvre-système invisible* proposé par Forest :

Nous militons [...] pour des œuvres-systèmes invisibles. Des œuvres cognitives, où le numérique ne se pose pas, stricto sensu, en termes de fabrication et production d'images numériques, mais comme système de langages intégrés, dont la finalité, par des dispositifs inédits, visent, avant tout, non pas à produire des images numériques pour les yeux, mais à susciter des images mentales. (2004, para.5)

Ce texte de 2004 s'inscrit dans la suite du *Manifeste pour une esthétique de la communication* (Forest, 1983) et du mouvement du même nom cofondé avec Mario Costa; d'ailleurs, l'esthétique du flux de ce dernier a influencé Forest pour le concept de l'*œuvre-système invisible*.

À la lecture du texte d'origine, nous constatons que certains termes utilisés sont désuets; l'accélération du développement des technologies numériques en est la cause. Par contre, le plaidoyer sous-jacent, à l'époque précurseur, est encore pertinent. L'*œuvre-système invisible* se définit en trois points : il est un système d'information qui provoque par association des images mentales chez le spectateur, il est invisible, car

---

<sup>31</sup> CAiiA (Centre de recherche avancée dans les Arts Interactifs), Université de Wales, Collège de Newport et STAR (Centre de Recherche en Art et Technologie) à l'École d'informatique de l'Université de Plymouth, tous deux en Angleterre.

l'apparence matérielle n'est pas l'œuvre en soi et il se base sur des principes de relation avec la présence de l'Autre (Lestocart, 2007).

De telles œuvres toucheraient à la perception d'indices de présence, ressentie :

Elle touche aussi à la perception, bien qu'elle ne se résume qu'à des *indices* pouvant témoigner de la présence de quelque chose, d'une œuvre. En quelque sorte cette œuvre cachée absente/présente (*in absentia*) ne se révèle que lorsqu'elle se sent *appelée*. Souvent on ne la « voit » pas, car il n'y a pas d'images. Elle peut pourtant être ressentie tout au plus par signes, lumières, sons; instants où l'œuvre *dit* quelque chose. Ces instants dus à ce que l'artiste-concepteur mettra en place ne la rendront peut-être pas « visible », mais au moins perceptible et lisible. Elle ne peut donc se manifester que dans certaines conditions; devenir visible dès que l'artiste ou le public en signale la présence. Dans certains cas, elle ne peut exister que par la sensibilité du public, de façon à ce que chacun des visiteurs soit un fragment participant à l'ensemble. (Lestocart, 2007, para. 4)

L'expérience partagée, une des trois composantes de l'œuvre-système invisible, contribue par ailleurs à rendre l'œuvre visible.

#### 2.4.4. Technologies et interactivité

Pour l'artiste qui le désire, les avancées dans le développement des technologies médiatiques des dernières années permettent d'explorer de façon inédite le cerveau du spectateur comme matériau créateur de son expérience (Poissant, 2003, p. 17).

Actuellement, divers capteurs fournissent à l'artiste des informations sur la position, la forme du corps et les mouvements du spectateur dans l'espace (télémétrie, caméra vidéo) et même sur sa prédisposition intime (capteurs biométriques). La numérisation, l'analyse et la transformation de la captation audiovisuelle *en temps réel* et *espace partagé*



sont rendues possibles grâce aux processeurs de plus en plus puissants. L'interface prend des formes variées, miniaturisées, tenant dans le creux d'une main à géant, comme les projections interactives sur les immeubles. L'interface a aussi plusieurs fonctions qui déterminent le type d'interactivité :

Le terme *interactivité* recouvre l'ensemble des interactions entre une personne et un ordinateur. Dans la perspective plus spécifique des médias interactifs, cette définition doit être reformulée. L'interactivité désigne alors l'ensemble des interactions réalisées par l'entremise d'un ordinateur entre un utilisateur ou un spectateur d'une part, et un contenu ou un spectateur d'une autre part. Il existe deux types d'interactivité, qui constituent chacune une révolution médiatique : l'*interaction fonctionnelle* permet d'abolir l'ordre strict des contenus que prévoit l'auteur du scénario, et l'*interaction immersive* abolit la distance entre le spectateur et le spectacle. (Paquin, 2006, p. 201)

Donc, selon Paquin, pour qu'il y ait interactivité, il doit y avoir interaction « par l'entremise » d'un ordinateur. Or, il semble que le terme ait été galvaudé depuis quelques années; il est régulièrement invoqué, entre autres, pour définir des genres artistiques sollicitant la participation du public, et ce, sans interface machine.

#### 2.4.5. Effet de présence

L'illusion produite chez le spectateur s'apparente à un effet nommé *effet de présence*; l'expression est employée notamment au théâtre, dans le domaine des jeux vidéo ou de l'installation/environnement immersif.

La littérature savante et la documentation consacrée au théâtre qui traite des termes *présence* et *absence* sur scène de l'acteur sont abondantes, mais il n'y a pas de consensus autour d'une définition et même d'une appréhension commune de l'*effet de présence*. Parmi les différentes propositions, je retiens celle de Pitozzi :

L'effet de présence témoigne [...] du passage d'un « corps » qui s'inscrit et trouve place dans la réception du spectateur : c'est la trace d'un mouvement, d'une image ou d'un son qui n'est pas là, ou qui est passé par là, mais n'est plus là maintenant. L'effet de présence est une *survivance*. Quelque chose qui demeure sous forme d'*impression*. (2013, p. 236)

Cette trace, cette survivance, contribue à accentuer *l'absence*, souvent l'absence de corporalité, l'absence d'un autre, tangible. Dans la plupart des cas, l'œil n'arrive pas à confirmer l'hypothèse (Berthoz, 2003) amenée par les indices sonores : l'ouïe entend ce que les yeux ne peuvent confirmer. Ce rapport audible/invisible explique en partie le sentiment associé à la peur dans la noirceur : entendre, ne pas voir et ressentir une présence.

## 2.5. Apparition et œuvres

Parallèlement à la revue des discours esthétiques reliés à l'apparition, j'ai cherché à établir un panorama d'œuvres abordant les thèmes de phénomène d'apparitions, de l'invisible et du mystérieux, de fantôme, de magie, d'aura et de revenant. Je ne suis pas limitée aux disciplines artistiques, ni à une époque ou une culture particulière. La récolte était particulièrement fructueuse si j'abordais *l'apparition* sous l'angle du mysticisme ou de l'ésotérisme.

Le résultat de cette recherche a révélé une grande diversité d'approches, de propositions, de créations et de réalisations que j'ai classées en trois grandes catégories, tous genres et formes confondus, en fonction du processus : *l'illustration*, la *captation/transduction* et *l'induction*. Il est important de préciser que ce travail est non exhaustif et ne remplace pas l'analyse du corpus du troisième chapitre.

### 2.5.1. Illustration

Cette très grande catégorie regroupe les œuvres illustrant les auras et les auréoles ainsi que celles qui traitent d'apparition. Ces œuvres illustrent une vision personnelle des artistes sur le sujet le spectateur est contemplatif et réflexif, mais pas ou peu participatif à la création de l'œuvre. Ainsi, une pièce de théâtre peut évoquer l'apparition de fantômes, sans pour autant *mettre en scène* ou *simuler* l'apparition de fantômes auprès du spectateur.

Innombrables sont les œuvres voulant illustrer les *phénomènes d'apparition* particulièrement celles qui traitent du vécu des saints, des dieux et des mystiques. L'art religieux regorge d'images, d'icônes, de sculptures et de peintures de personnages auréolés. Tantôt la tête ceinturée de dorure, tantôt le corps enveloppé d'un voile lumineux. Dans ce cas-ci, les personnages semblent dotés d'un double de leur corps, d'une coquille rayonnante qui les entoure. Ceci peut être vu comme la représentation métaphorique d'une lumière émanant du corps du saint, telle que décrite par les témoins d'apparition dans les hagiographies. Par exemple, cette vierge et l'enfant de l'art orthodoxe (*voir la figure 1*) et cette représentation de bouddha (*voir la figure 2*) : toutes deux arborent une auréole dorée, tel un halo de lumière.

L'art profane, pour sa part, a un intérêt certain pour l'illustration de différents phénomènes, tels les apparitions fantomatiques, les boules de feu et les feux follets.

### 2.5.2. Captation et transduction

À la fin du 19<sup>e</sup> et au début du 20<sup>e</sup> siècle, on voit naître un engouement pour le spiritisme, parallèlement au développement des sciences humaines telles l'ethnologie (dont l'étude de différents cultes comme le candomblé et le vaudou) et de la



psychanalyse. L'arrivée de la photographie change l'approche de la représentation et certains y voient là un instrument de révélation. Si certains photographes ont des scrupules à utiliser l'appareil photo<sup>32</sup>, d'autres tentent, à l'aide de leur nouvel outil, de capter et révéler le mystérieux monde invisible, mus par une volonté de saisir des phénomènes.

Ainsi, Strindberg, l'homme de théâtre, par ses *Célestographies* (voir la figure 3) tente de dévoiler des mondes invisibles et des dimensions spatiotemporelles jusque-là peu accessibles et peu illustrées.

Avant la Deuxième Guerre mondiale, Sémion Kirlian réussit par hasard à photographier la zone lumineuse autour de sa main, permettant ainsi de fixer sur pellicule une manifestation jadis réservée aux personnes « médium ». Un russe Konstantin Korotkov, que l'on dit professeur, est réputé pour avoir perfectionné l'invention de Kirlian; nommé bioélectrographe, l'appareil est utilisé par certains praticiens de médecine parallèle<sup>33</sup>. L'artiste Marie-Jeanne Musiol dans son installation vidéographique *Corps de Lumière/Bodies of Light* utilisa un système semblable et réussit à dévoiler l'aura des organismes vivants (voir la figure 4) : ainsi il est possible de visualiser des zones lumineuses émanant de feuilles d'arbre lors d'un sectionnement d'une de leur partie.

Depuis, les outils de captation se sont considérablement développés. Le monde invisible, « peuplé » d'ondes électromagnétiques de source naturelle et industrielle,

---

<sup>32</sup> Photographe, Pierre Verger collabora avec des ethnologues. Sa grande passion pour l'Afrique noire et l'Amérique le conduisit pendant de nombreuses années à observer les rites d'initiation. En 1953, il consacre ses recherches au candomblé et cessa par la suite la photographie; il craignait qu'elle ne révèle des secrets d'initiés (Jehel, 1996).

<sup>33</sup> Après avoir consulté la documentation disponible, la seule date d'invention trouvée pour le bioélectrographe est 1998 (Danze, 2004).

ainsi que d'ondes sonores imperceptibles, est exploré par les artistes avec le désir de le dévoiler. Entre autres, l'installation *Magnet TV* (1965) de Naim June Paik (voir la figure 5) rend malléable par un simple aimant le champ magnétique du plus commun téléviseur. Pour divulguer l'inaudible, Léon Theremin inventa en 1919 l'instrument de musique du même nom. Premier instrument électronique, il utilise le champ magnétique corporel de l'instrumentiste pour changer la fréquence du son. La performance *S.S.S. Sensors\_Sonics\_Sights* de Cécile Babiole, Laurent Dailleau et Atau Tanaka (voir la figure 6)<sup>34</sup> utilise l'instrument orchestré avec d'autres dispositifs sonores et visuels pour l'intégrer dans un spectacle artistique multimédia. Les performeurs sont des instrumentistes dont les gestes tracés dans l'espace révèlent un monde riche de son et de lumière.

Les artistes font la captation puis la transduction du signal; toute une génération d'artistes des dernières années donne accès à un univers insoupçonné. Par exemple, Jean-Pierre Aubé (voir la figure 7)<sup>35</sup>, artiste québécois, enregistre le son des aurores boréales : il tente de rendre audible le phénomène visuel. L'appareil *Very Low Frequency* nous fait ainsi réaliser une vie imperceptible qui nous entoure à travers un dévoilement sonore particulier.

Ces dernières explorations soulèvent un questionnement : les artistes tentent-ils par les outils modernes de nous donner accès à un type de *perception supranaturelle*, autrefois ressentie et décrite par des mystiques? Quel sens donner à ce désir de dévoilement d'un monde invisible? Autant de questions que devront résoudre les historiens de l'art.

---

<sup>34</sup> Voir la vidéo en ligne sur le site de S.S.S (Babiole, Dailleau et Tanaka, 2003-2008).

<sup>35</sup> Voir la vidéo « V.L.F. » sur le site de Jean-Pierre Aubé, *Kloud* [En ligne].  
<http://www.kloud.org>

### 2.5.3. Induction

Dans un tout autre ordre d'idée, plusieurs individus ont tenté d'induire des expériences de toutes sortes, dès l'époque baroque et particulièrement au 19<sup>e</sup> siècle. Tandis que la médecine commençait à s'intéresser aux mécanismes du cerveau menant à l'illusion, l'art et le spectacle, avec de nouvelles techniques picturales, architecturales et précinématographiques, proposent de nouvelles formes d'expérience (Pesenti Campagnoni et Paolo, 2001).

L'imagination des spectateurs avec leur capacité d'adhérer aux fantaisies proposées mena l'époque baroque à un foisonnement d'œuvres d'art et de spectacles. Les fantasmagories d'Étienne-Gaspard Robertson sont un bel exemple de ce type de spectacle : le scientifique, par un dispositif sonore et visuel, alla jusqu'à faire *apparaître* le spectre de Marat lors de sa présentation de Paris en 1798.

Les effets de présence dans les arts vivants font partie de cette catégorie tout comme certains sensorium (Jones, 2006). Bien qu'ils induisent différemment, nous pourrions inclure dans cette catégorie plusieurs jeux vidéo.

## 2.6. Migration des concepts dans la création

Dans cette section, je reviens à quelques concepts et discours esthétiques exposés précédemment qui constituent l'ancrage théorique de *Chair de lumière*, cette fois en faisant ressortir leur apport à l'œuvre. Si parfois il peut sembler que j'étire les limites de leur acception, c'est que j'en fais un usage heuristique dans ma création.



### 2.6.1. *L'inattendu et l'imprévisible*

L'apparition est mystère, jaillissement, dévoilement, étonnement et mouvement; dans le projet *Chair de lumière*, je définis l'apparition comme étant *un dévoilement dynamique inattendu et surprenant*. Afin de permettre au phénomène de se manifester, je compte élaborer un dispositif dont les procédés s'apparentent aux œuvres de type *induction*. Le dispositif, effacé au maximum, ne constitue pas en lui-même l'œuvre. Celle-ci se situe plutôt dans l'expérience vécue par le spectateur. Mon rôle consiste donc essentiellement à optimiser les conditions nécessaires à l'avènement de l'apparition. Une grande part de l'expérience incombe au spectateur et repose donc sur sa volonté d'adhésion. Pour réussir l'illusion, *Chair de lumière* compte déjouer l'horizon d'attente des spectateurs.

### 2.6.2. *Brèche cognitive*

L'illusion perceptive exige des conditions particulières, dont celle d'encadrer l'expérience du spectateur; je compte pour y arriver, concevoir un dispositif, ce qui implique que je choisisse les supports, les capteurs et les appareils de diffusion appropriés. Je dois aussi tenir compte de l'environnement de lieu et l'aménager en conséquence. Plusieurs stratagèmes peuvent être utilisés pour induire l'illusion tels les phosphènes, la diffusion sonore spatialisée, des procédés semblables à l'hypnose, la répétition des stimuli et leur prévisibilité afin d'engourdir le cerveau, etc.

Je me base sur les hypothèses de Berthoz sur l'illusion pour choisir les stratagèmes à élaborer. Je retiens que le cerveau interroge constamment les capteurs multisensoriels. Le cerveau a une double structure : il décide et ses choix se font à l'aide de son double qui agit comme émulateur de possibilités. Les choix sont des réponses au flot continu

de stimuli issu de l'environnement. Le cerveau peut faire un mauvais choix d'interprétation : il sera alors leurré. Dans ce contexte, l'*illusion expérientielle de l'apparition* repose sur la mise en place de procédés que le cerveau et son double sont amenés à évaluer *inadéquatement*. L'utilisation de trompe-l'œil audiovisuel superposé à l'environnement est une piste à explorer.

Le temps flou entre la perception d'avoir fait un mauvais choix d'interprétation et la décision d'un nouveau choix mieux adapté se calcule en fractions de seconde. Lors de ce bref instant, le spectateur peut être vulnérable à des infiltrations médiatiques. Je vois donc ce bref espace/temps comme le *milieu formateur de l'illusion expérientielle*. Je désire investir artistiquement ce bref moment à l'insu du spectateur, où cognitivement son cerveau est en transition entre deux choix d'interprétation. Je compte insérer de manière intrusive l'illusion dans ce mince espace temporel : « Je cherche une fêlure, une fêlure pour être brisé » disait l'écrivain français Georges Bataille (1973 [1943], p. 72). Personnellement, je cherche une fêlure dans la perception du spectateur pour m'infiltrer, je cherche cette brèche par laquelle je pourrais pénétrer et créer la *mise en œuvre expérientielle de l'apparition*.

*C'est par la peau qu'on fera rentrer la  
métaphysique dans les esprits<sup>36</sup>  
Antonin Artaud*

Le concept merleau-pontien du chiasme apporte un éclairage supplémentaire au titre de mon projet. Le mot *chair* ne fait pas référence à l'enveloppe corporelle du spectateur : la chair est plutôt l'ontologie de l'être. Sa profondeur se constitue le *milieu* en tension qu'est le chiasme. Le concept de chair accentue la singularité et l'unicité des choix issus des décisions du spectateur. Dans *Chair de lumière*, c'est son corps entier (prédisposition physique, ses attentes, son adhésion au pacte fictionnel, historique personnelle dont

---

<sup>36</sup> (Artaud, 1964 [1938], p. 118).

son vécu du « stade du miroir », etc.<sup>37</sup>) qui interagit avec le contexte de la proposition. C'est à partir de l'interaction permanente avec son environnement qu'il construit son expérience, ultimement d'illusion expérientielle.

Si le chiasme se situe au point précis entre le début de la perception faussée, l'illusion et le retour à la réalité, je dois trouver comment entretenir le leurre le plus longtemps possible afin que l'expérience soit prégnante. Je me questionne sur les stratégies à adopter pour garder le cerveau en cet endroit précis de croisement, sans qu'il ne bascule dans l'une ou l'autre des situations perceptuelles. Je dois garder le cerveau dans l'entrelacs.

### *2.6.3. Dispositif : invisibilité, effacement, éphémérité, technologie*

Les éléments médiatiques et esthétiques qui composent le dispositif ne doivent pas prédominer sur l'expérience proposée : ils doivent en quelque sorte s'effacer, se fondre à l'environnement, pour permettre, entre autres, la naissance de l'illusion, l'apparition surprenante.

Dans *Chair de lumière*, le *faire œuvre* de l'apparition s'appuie sur l'éphémère, l'insaisissable et le fugitif, sur le nébuleux, le vague, l'incertain et l'imprévu, sur l'empreinte sensorielle imperceptible et impalpable du spectateur. *Chair de lumière* est en soi immatériel et impalpable, une forme d'art vivant reposant sur un dispositif ouvert et évolutif qui s'adresse au sensible. Ainsi, *Chair de lumière* s'inscrit dans l'esthétique actuelle de l'immatérialité (de Mèredieu, 2008 [1994]) ou l'esthétique de l'art à l'état gazeux, pour paraphraser le philosophe français Michaud (2004). Le

---

<sup>37</sup> Thèmes traités au point 2.2 et au chapitre 6.



dispositif compte générer une gamme d'effets : la perplexité, la curiosité, l'amusement, la surprise, voire l'ennui (Michaud, 2004, p. 35).

L'utilisation de l'effet de présence est un des leurres retenus qui est exploré lors de la conception du dispositif. Dans sa définition, Pitozzi parle d'une trace, d'une survivance, ce qui suggère l'idée de temporalité. Le cerveau illusionné s'interroge sur ce *le il y a, il n'y a pas, ou il n'y a plus* (Buci-Glucksmann); la présence dévoile ainsi l'absence que contenait ce passé, avant l'illusion.

*Chair de lumière* a des accointances avec l'œuvre-système invisible de Forest : alors que l'auteur insiste sur l'invisibilité du dispositif dans l'environnement de façon à mettre l'emphase sur l'expérience et non sur la représentation, j'opte plutôt pour la *transparence* des matériaux utilisés. C'est que, traditionnellement, le visible s'oppose de façon binaire à l'invisible, tandis que la transparence s'inscrit dans un continuum vers l'opacité. Entre ces deux pôles se situe un état intermédiaire, l'opalescence, propice à l'apparition. Dans *Chair de lumière*, je choisis d'utiliser le verre à la fois comme médium et support en raison de leur qualité réflexive selon les conditions de lumière et la position du spectateur. En gardant sa transparence, le verre permet au regard de saisir ce qui est situé au-delà. Par quelques interventions, je peux aussi le rendre opaque : il devient alors écran. Et entre ces deux pôles, il peut être opalescent : une image vidéo projetée se superposerait ainsi à ce qui est au-delà du verre.

Les propriétés réflexives du verre permettent le jeu du paraître et du transparaître, une mimesis de l'environnement menant vers des lectures perceptives équivoques, brèves, mais efficaces. Bien que la matérialité du verre m'éloigne de la proposition de Forest, le projet repose néanmoins sur l'expérience cognitive du spectateur et sur son vouloir d'adhésion à la proposition. Il repose également sur les tensions entre les spectateurs, le

dispositif et le lieu que forme l'espace de connexion<sup>38</sup> (Alberganti, 2013). C'est ainsi que j'ai résolu de travailler avec un minimum d'apparaissant et un maximum de transparence.

Mon projet, bien qu'il utilise des technologies numériques, n'est pas basé sur l'interactivité. Ainsi, le spectateur n'aura pas à interagir avec le dispositif. Le spectateur qui verra son double sera seul avec son image. Il s'agit ici d'une expérience esthétique de soi-même à soi-même.

Beaucoup d'attentes et de croyances investies dans le développement technologique activent l'imagination des artistes en art médiatique et leur permettent de considérer des fonctionnalités sensorielles jusqu'ici inaccessibles (Poissant, 2003). Pour ma part, l'espoir de développer des interfaces optimisant l'expérience d'apparition du double a stimulé mon imagination; dès la verbalisation de mon rêve de départ, j'ai cru que celui-ci pouvait être réalisé, moyennant l'investigation et l'utilisation inédite de certaines de ces technologies. L'espoir investi dans les nouvelles technologies médiatiques constitue pour moi une de mes utopies agissantes<sup>39</sup>. Bien que fascinée par la création d'une interface augmentant les possibilités sensorielles du corps, la technologie, un outil parmi d'autres, demeure secondaire par rapport à l'expérience vécue par le spectateur. Pour moi, les possibilités cognitives d'illusionner le spectateur restent au centre de projet, avec ou sans technologie.

---

<sup>38</sup> Ce sujet sera traité plus longuement dans le chapitre 6 Récit en temps d'arrêt.

<sup>39</sup> Ce concept sera traité plus explicitement à la section 4.1.3.

---

## Chapitre 3.

# CORPUS D'ŒUVRES EN DIALOGUE : IDENTIFIER DES MODALITÉS D'APPARITION

Au chapitre précédent, j'ai proposé une taxonomie pour classer les œuvres traitant de l'apparition : illustration, captation/transduction et induction. J'ai formulé aussi le désir de concevoir un dispositif de type *induction*. C'est autour d'œuvres qui proposent de tels dispositifs que j'ai créé mon corpus.

L'analyse d'œuvres de type *induction* pose toutefois un obstacle majeur lié à la subjectivité de l'expérience vécue par le spectateur. Une partie de cet obstacle fut contournée au hasard d'heureuses rencontres avec trois *œuvres*, grâce auxquelles j'ai pu *vivre* trois expériences différentes, mais particulièrement convaincantes, de *phénomènes d'apparition*. Ces œuvres, présentées en deuxième section de ce chapitre, font partie de mon corpus principal. Le contact avec ces œuvres m'a permis d'analyser l'expérience vécue phénoménologiquement et d'observer les dispositifs technologiques, artistiques, esthétiques et communicationnels (médiatiques) déployés en vue de *faire vivre l'expérience*. Ces œuvres me permettent de certifier la faisabilité de certaines composantes du processus de création de mon projet. J'ajoute à ce corpus la description de quelques œuvres de Dan Graham, qui viennent soutenir l'analyse.

La troisième section de ce chapitre présente l'analyse du corpus principal duquel je dégage six modalités communes de l'apparition; cette analyse permet de dégager les procédés de base qui seront réinjectés dans mes études, ateliers et laboratoires<sup>40</sup>. Ce

---

<sup>40</sup> Je reviendrai sur les objectifs des études, ateliers et laboratoires et leur bilan au chapitre 5.



corpus détient donc une place singulière dans cette recherche création : il a une fonction heuristique, au même titre que les concepts théoriques et les discours esthétiques du précédent chapitre. Il ne vise pas à situer *Chair de lumière* par rapport aux œuvres contemporaines, mais plutôt à vérifier mes hypothèses quant à l'élaboration d'un dispositif apte à susciter l'apparition.

### 3.1. Difficulté d'analyse d'œuvres basées sur l'illusion

Les œuvres qui induisent et simulent des *expériences d'illusion* et *d'apparition* sont devenues depuis la fin du 18<sup>e</sup> siècle, avec l'ère précinématographique, un champ d'investigation important. Mais celles-ci comportent un obstacle majeur à leur étude en raison de leur nature même, soit celle d'être *expérientielle, immatérielle, non reproductible et éphémère*. Car, si l'étude de ces propositions et de ces œuvres s'avère particulièrement pertinente dans le cadre de mon projet, rien ne permet de juger de la qualité de la prégnance perceptuelle de l'expérience telle que vécue par le spectateur, puisque celle-ci demeure inaccessible sauf à travers les verbalisations de ce dernier. Rares sont les documents comportant de telles verbalisations; traiter de la subjectivité présente aussi un défi important.

Lors de l'analyse de telles œuvres, la *reconstruction ou reconstitution* de l'expérience vécue par le spectateur ne peut qu'être hasardeuse, voire mythique, car elle consiste en une virtualisation du ressenti, née de la fusion de ses verbalisations avec notre interprétation, teintée de nos propres expériences engrangées dans notre mémoire sensorielle. En ce sens, il est important pour aborder l'*expérience non expérimentée* de chercher des propositions et œuvres similaires, qui ont été réellement vécues, ou à tout le moins, avec des dispositifs semblables dont les visées et les résultats s'apparentent.

Tous les chercheurs voulant travailler sur les œuvres participatives, évènementielles ou utilisant des technologies obsolètes sont confrontés au problème de l'accessibilité de l'œuvre<sup>41</sup>. Le problème est déjà aigu pour la documentation et la conservation du patrimoine des arts médiatiques. Mais lorsqu'il s'agit d'une œuvre basée sur l'expérience du spectateur, comme pour les œuvres participatives, évènementielles ou interactives, la documentation reste une source à examiner avec précaution.

Maintes expériences pourraient être répertoriées dans ces pages-ci, mais les expériences les plus marquantes sont sans équivoque et pour des raisons évidentes celles que j'ai moi-même vécues. Par contre, je ne veux pas réduire mon champ d'analyse à trois œuvres : voilà pourquoi j'ajoute l'analyse sommaire d'œuvres de Graham que je n'ai pas expérimentées, mais qui semblent, selon les informations trouvées, induire des illusions, surtout apparentées à des effets de présence. Je me base avec précaution sur les commentaires des artistes, des critiques historiens de l'art et des visiteurs pour dégager les similitudes entre ce type d'expériences vécues par personne interposée et ma propre projection de ce qu'ont pu être ces propositions.

### 3.2. Corpus principal

Bien qu'elle se construise autour de l'illusion expérientielle, de l'éphémère et de l'invisibilité, la réalisation de mon projet de création n'est pas pour autant *désincarnée*. Cette proposition se base, pour légitimer sa réalisation, sur les preuves d'une faisabilité minimale que me fournissent les trois œuvres qui forment le noyau principal du corpus : la pièce *héâtre-élévision* de Boris Charmatz et l'Association Edna (2003), l'installation *The Paradise Institute* de Janet Cardiff et de George Bures Miller, ainsi que *Réflexions colorées : envelopper et cadrer la nature sauvage* de Hal Ingberg (2003). Ces trois

---

<sup>41</sup> Voir à ce sujet les travaux de l'Alliance de recherche internationale *Documentation et conservation du patrimoine des arts médiatiques (DOCAM)* (2008).

œuvres explorent l'illusion perceptuelle de manière singulière. Je les ai vues entre 2004 et 2006. Je dis *vues*, mais je devrais plutôt dire *vécues*. Depuis, bien que j'aie visité maintes expositions, vu plusieurs spectacles, je n'ai pas vécu autant d'intensité du point de vue de l'illusion que dans ces trois propositions. Elles sont un point d'ancrage solide et indéfectible consigné dans mon processus de recherche création.

### 3.2.1. *The Paradise Institute de Janet Cardiff et George Bures Miller*

L'installation *The Paradise Institute* des Canadiens Janet Cardiff et de George Bures Miller, conçue en 2001, a été présentée au pavillon du Canada à la 49<sup>e</sup> édition de la Biennale de Venise<sup>42</sup>. La version de l'installation dont je traite dans ce corpus est celle présentée à la Galerie UQAM en 2006 avec le sous-titre *Une expérience unique pour l'ouïe*.

Dans une salle d'exposition, une boîte immense en bois contreplaqué de 5.1 m x 11 m x 3 m de hauteur est munie d'escaliers permettant aux visiteurs d'entrer dans cet espace clos (voir la figure 8). Un guide explique les consignes : une fois entré dans l'espace, le spectateur doit s'asseoir à un des sièges et se coiffer d'un casque d'écoute individuel. L'expérience est d'une durée de 13 minutes. L'espace à l'intérieur de la boîte est restreint. Il est aménagé comme une de ces anciennes salles de cinéma semblables aux théâtres. Cette mise en scène est en fait un trompe-l'œil suffisamment efficace pour déjà faire illusion. Les fauteuils contribuent à l'effet : de deux rangées en plongée pour les spectateurs participants, les autres étant fausses (voir la figure 9). Les lumières éteintes, une vidéo est diffusée sur ce qui semble être un écran de projection cinématographique, mais qui est en fait un écran téléviseur de type plasma (voir la figure 10).

---

<sup>42</sup> Prix spécial du jury pour « avoir fait participer le public à une nouvelle expérience cinématique au cours de laquelle la fiction et la réalité, la technologie et le corps convergent en de multiples voyages dans l'espace et le temps. »



J'adhère immédiatement à la proposition : je crois être au cinéma. La trame sonore du film semble provenir des enceintes en avant-scène. Soudain, des spectateurs à ma droite se mettent à chuchoter, à bouger, à manger; tous ces bruits m'incommodent. Mais aucun moyen d'intervenir puisque ces spectateurs étaient fictifs : en fait, les bruits entendus sont diffusés par les écouteurs. Grâce à la technique d'enregistrement et de diffusion audio binaurale, les spectateurs apparaissent réels. Cette technique sophistiquée est conçue pour reconstituer les conditions de l'écoute naturelle<sup>43</sup>.

Par le truchement de la trame sonore, je ressens la présence de ces spectateurs; mon cerveau est leurré par ce procédé illusionniste. Je réalise assez rapidement le subterfuge; malgré tout, l'illusion persiste, suffisamment pour que j'aie maintes fois le réflexe de me retourner pour faire taire ces personnages imaginaires.

Malgré les indices, l'effet de présence est prégnant. L'œuvre a réussi à susciter chez moi une forme d'apparition.

### *3.2.2. heatre-elevision : pseudo-spectacle pour spectateur seul de Boris Charmatz et Association Edna*

Dans une esthétique et un genre artistique totalement différents, le français Boris Charmatz et la troupe de danse Association Edna ont créé en 2002 *heatre-elevision : pseudo-spectacle pour spectateur seul*. Le spectacle fut présenté à Montréal en 2003 dans le cadre du *Festival international de nouvelle danse (FIND)*; c'est la version à laquelle j'ai

---

<sup>43</sup> Techniquement, un dispositif d'enregistrement est créé en vue de reproduire les conditions d'écoute réelle, en tenant compte de la forme d'une boîte crânienne et de la mesure normalisée de la distance entre les deux oreilles. Ainsi, lors de la diffusion aux casques d'écoute, le son reconstitue fidèlement les conditions d'écoute réelle.

assistée. *theatre-television* est « un spectacle réduit à un film, lui-même réduit à une télévision et présenté dans une installation<sup>44</sup> » (Association Edna).

Arrivée dans l'antichambre de la salle G de la Place des arts, une hôtesse reçoit le spectateur. Elle lui donne un oreiller, puis l'invite à entrer dans la salle, une très grande pièce où sont installés un piano à queue, des enceintes acoustiques et, dans le fond de la pièce, un téléviseur de petite dimension.

L'hôtesse demande au spectateur de se coucher sur le piano; l'expérience durera 52 minutes.

C'est la partie du titre *pour spectateur seul* qui a, pour ma part, attiré mon attention. Curieuse, je me procure un billet pour une représentation sans avoir aucune idée du travail de Charmatz, ni des visées de cette proposition. Lorsque l'hôtesse me quitte, je me retrouve donc seule dans la pièce, étendue sur le piano. Après quelques minutes de silence dans le noir, le téléviseur commence à diffuser une chorégraphie filmée.

Les images télévisuelles sont hétéroclites. Un montage télévisuel de lieux étranges où les corps s'étirent, grimacent et déambulent (*voir la figure 11*). Les objets de la pièce apparaissent quelques fois à l'écran, comme si les espaces réels et médiatiques se mixaient. Aux extraits de chorégraphie filmée s'ajoutent des images hypnotisantes comme celles des barres de couleur (*color bar*) ou de cibles animées par un compte à rebours. La trame sonore diffusée par le téléviseur présente des motifs mélodiques répétitifs restreints à une ou deux notes jouées au piano. Les voix chantées, que je crois être celles des danseurs, ne sont pas justes : elles tentent désespérément de se mettre au diapason.

---

<sup>44</sup> L'ancien site Internet de l'Association Edna / Boris Charmatz <http://www.edna.asso.fr> est maintenant hors ligne.

Vers la fin de la représentation, je vois au téléviseur le piano sur lequel je suis couchée; le piano de mon espace, de mon territoire se retrouve dans l'autre espace, le territoire télévisuel. Un danseur dans le téléviseur est sur le piano et simultanément j'entends des pas qui s'avancent graduellement vers moi. Il n'en faut pas plus pour tromper le cerveau : par une simple déduction perceptive, le cerveau comprend que, si le danseur est sur le piano, le même piano sur lequel je suis couchée et que, de surcroît, j'« entends » sa présence, c'est que le danseur, l'instant d'une fraction de seconde, est là, au-dessus de moi. Je vois un danseur dans la pièce vide, j'en suis certaine bien que je sois consciente de la supercherie.

À la sortie de la salle, un livre de commentaires est à la disposition des spectateurs. Bouleversée par mon expérience, je vérifie si elle est partagée; plusieurs spectateurs relatent avoir vécu l'illusion. Je déduis que le choix de présenter à certains moments stratégiques des images hypnotisantes n'est pas étranger à la prégnance de l'expérience. L'hypothèse est confirmée dans cette description lue dans le site du Centre national de la danse (Paris) :

(...) Pour suppléer à l'absence de spectacle vivant, ou plutôt pour rendre cette absence cruciale, nous n'hésiterons pas à user de l'hypnose — les fantômes des artistes présents à l'écran occuperont la tête du spectateur et son propre espace de projection, infiniment plus ouvert qu'il n'y paraît. (Centre national de la danse, 2004)

Ici, l'effet de présence et l'hypnose s'avèrent des procédés particulièrement efficaces.

### *3.2.3. Réflexions colorées : envelopper et cadrer la nature sauvage de Hal Ingberg*

L'installation *Réflexions colorées : envelopper et cadrer la nature sauvage* de l'architecte montréalais Hal Ingberg a été créée aux Jardins de Métis en 2003 dans le cadre du



*Festival international de jardins* (Grand Métis, Québec). L'installation n'a pas été démontée depuis et elle est donc encore accessible aux visiteurs.

Cette installation est constituée de trois immenses panneaux de verre, « un cadre équilatéral (6 x 6 x 6 m), d'une membrane de verre semi-réfléchissant aux couleurs intenses » (Ingberg). Les panneaux sont installés dans une section boisée du jardin (voir les figures 12 et 13). Les bois autour de l'installation se reflètent dans les panneaux de verre (voir la figure 14).

Lors d'une visite aux Jardins de Métis en juillet 2004, je m'aventure dans la section un peu plus sauvage. Soudain, je vois *apparaître* une étrange forêt. L'instant de quelques secondes, je suis déstabilisée; les arbres se reflétant dans les grands panneaux de verre deviennent des faux arbres d'un vert uniforme trompant ainsi mes sens. Dans un aller-retour continu, mon cerveau tente de distinguer le *vrai* du *faux*; l'expérience est actualisable à volonté.

L'œuvre de Ingberg se situe à la toute fin du parcours des Jardins de Métis; ce détail est non négligeable dans l'appréhension de l'œuvre. C'est après une longue marche, les sens remplis d'odeurs, de chants d'oiseaux et de couleurs, que l'illusion perceptuelle me saisit, à un moment inattendu.

### 3.2.4. Œuvres de Dan Graham

Les œuvres de Dan Graham ne font pas partie des œuvres que j'ai expérimentées. Je tiens cependant à citer son travail dans cette section pour plusieurs raisons : d'abord, l'artiste utilise la transparence du verre et le miroir sans tain pour ses jeux réflexifs qui provoquent une forme d'illusion chez le public. En ce sens, elles présentent plusieurs des caractéristiques communes aux trois œuvres présentées précédemment. Aussi, les

témoignages photographiques du public sont abondants sur Internet<sup>45</sup> : les documents permettent d'observer leur réaction, particulièrement envers la série des pavillons de miroir et de verre installés dans des espaces publics. L'artiste a souvent utilisé les technologies médiatiques dont l'écran téléviseur, la caméra et de circuits vidéo dans ses installations et performances; elles nous parlent d'identité sociale, de surveillance, mais aussi de temporalité (Graham, 2007).

Ses installations comme *Time Delay Room* et *Three Linked Cubes/Interior Design for Space Showing Videos* (voir la figure 15) utilisent le circuit fermé de la caméra vidéo pour créer une ambiguïté entre l'image transmise en direct et ses réflexions. Les spectateurs se voient à la fois dans les moniteurs vidéo et dans leur reflet fantomatique des miroirs et du verre. Dans *Present continuous Past(s)* (voir la figure 16), l'installation devient habitacle grâce au jeu du miroir et des moniteurs (de Mèredieu, 2008 [1994]). L'image captée par la vidéo est à la fois transmise en temps réel et retransmise avec un délai de huit secondes sur un autre écran. La structure de miroirs sans tain et le verre transparent participent à la mise en abîme. Le spectateur se voit à l'infini par l'effet gigogne; dû au délai, le spectateur se trouve emprisonné virtuellement dans l'installation de laquelle il n'arrive plus à sortir (Lestocart, 2008, p. 101). Je pourrais même avancer que le spectateur est face à une perte de contrôle sur son double, usurpé par l'artiste.

La série de pavillons-miroirs est amorcée en 1987 dans le cadre de *Skulptur, Projekte in Münster* (Munich, Allemagne). Les œuvres de cette série ne sont pas sans rappeler le travail de Hal Ingberg. Aménagées dans des parcs urbains, quelques fois près de terrain de jeux fréquenté par des enfants et leurs parents (*Fun House for Münster*), elles ont plusieurs formes (cylindre, parallélogramme, etc.) qui comportent des ouvertures permettant aux badauds d'entrer dans ces espaces mi-clos (voir la figure 17). La

---

<sup>45</sup> Je fais la collection numérique de ces photographies dans mon compte Pinterest (Béland, Marjolaine, 2012-2014).

construction géométrique et le jeu des surfaces concaves/convexes génèrent des distorsions anamorphiques, suscitent des effets perceptuels chez les promeneurs. Ceux-ci se trouvent en présence de leurs propres images déformées, fusionnées avec l'environnement limitrophe de l'installation, lui-même présenté en transparence par le verre, mais aussi, selon les angles d'observation des badauds, mirés et déformés par la courbure des surfaces.

Les photographies du public de ces œuvres me captivent : ces photos sont des portraits dont plusieurs s'apparentent à l'égoportrait<sup>46</sup> par le type de mise en scène exhibée. Le public semble particulièrement amusé par l'aspect diaphane et quasi fantomatique des corps reflétés; l'effet est amplifié selon la couleur des vêtements portés par les personnes, l'éclairage et l'arrière-plan. Certaines parties des vêtements s'incrustant à l'environnement effacent la partie du corps qui le porte, laissant leur double amputé d'un ou plusieurs membres (voir la figure 18). Une des photographies particulièrement riches d'informations est celle de Peters, une jeune femme travaillant en publicité, *Two-way Mirror Punched Steel Hedge Labyrinth* (Minneapolis Sculpture Garden 1994-1996) déposée dans le site internet Flickr (voir la figure 19). Le titre de la photographie, *Ghost of me*, le cadrage et l'angle choisis par Peters donnent accès à la perception de l'œuvre par le public. La photographie montre la fascinante image d'un corps éthéré se fondant dans l'environnement; je peux imaginer l'effet des œuvres de Graham sur le promeneur voyant apparaître dans un jardin son double fantomatique.

### 3.3. Analyse : six modalités d'apparition

L'analyse présentée dans cette section cherche à dégager les caractéristiques associées à l'expérience d'*apparition* telle que je la conçois. Bien que leur approche diffère, les

---

<sup>46</sup> « Le terme *égoportrait* est formé de *égo*, « soi-même », et de *portrait*. Le côté égocentrique et la valorisation de soi-même caractérisent ce type d'autoportrait. Le terme anglais est *selfie*.



œuvres du corpus décrites précédemment présentent des similitudes, principalement dans l'utilisation des certains procédés et matériaux. En relevant les occurrences de ceux-ci dans les œuvres sollicitant le processus cognitif, j'établis leurs *modalités d'apparition*.

En établissant ces modalités, je ne cherche pas à créer un mode d'emploi à reproduire. Je veux plutôt alimenter ma propre réflexion sur le sujet, comparer les procédés avec ceux que j'entrevois utiliser dans ma propre proposition.

Je tiens aussi à préciser que cette analyse ne tend pas à étudier tous les aspects des œuvres : voilà pourquoi les aspects esthétiques et conceptuels sont à peine effleurés.

#### *Modalité 1. Le spectateur isolé : cadrage et zone optimisés d'écoute et de vue*

Les œuvres décrites dans le corpus ont en commun d'accentuer le caractère individuel du spectateur d'une expérience qui lui est propre. Plusieurs stratégies sont déployées pour *cloisonner* le spectateur sur lui-même.

*heâtre-élévision : pseudo-spectacle pour spectateur seul* Charmatz le fait de façon explicite en appuyant l'énoncé dans le titre. Le spectateur se prépare à vivre une expérience *sur mesure*, presque unique et privilégiée, car limitée par le nombre de représentations à l'horaire. Un point de vue précis est imposé par l'aménagement du lieu : l'oreiller sur le piano à elle seule indique la position que doit prendre le spectateur. L'hôtesse s'assure que la consigne implicite est bien respectée.

Bien qu'il ne soit pas seul dans l'installation *Paradis Institute*, le spectateur est isolé malgré tout d'une partie de son environnement par les casques d'écoute; la qualité sonore, discutée au prochain point, accentue cet isolement. Le casque d'écoute

reconstitue un point d'écoute précis, celui de l'environnement tel que choisi lors de la captation par les artistes.

Les installations avec panneaux de verre de Ingberg et Graham ne sont pas conçues pour être appréhendées d'un point de vue précis, cependant elles interpellent l'individu/spectateur par le renvoi de son image. La *mimesis* opère : le visiteur perd momentanément contact avec l'environnement social.

### *Modalité 2. Diffusion sonore et dissonance cognitive*

Cardiff/Bures et de Charmatz démontrent par leur œuvre que l'utilisation d'une diffusion sonore de grande qualité permet d'amplifier l'expérience.

Dans ces deux cas, la spatialisation sonore crée en soi un espace fictif qui joue un rôle indispensable dans l'illusion provoquée. Cet espace sonore fictif se superpose à l'univers sonore du lieu. Le montage sonore simule à la perfection l'univers d'une salle de cinéma, qui apparaît comme réel. Les personnages illusoires parlent, marchent, chantent; leur présence est signifiée par ce que le compositeur réalisateur Michel Chion nomme les *indices sonores matérialisants* (2005, p. 98-100).

Pour réussir l'effet, l'enregistrement sonore et sa diffusion requièrent l'utilisation d'une technologie haut de gamme, car toute imperfection audible (*in-fidélité*) même légère révélerait la supercherie ce qui risquerait de nuire à l'adhésion à la proposition. Dans le cas de *Paradise Institute*, les artistes ont choisi la technique d'enregistrement binaurale et la diffusion au casque d'écoute pour s'assurer d'une parfaite reconstitution de la mise en scène recherchée. Dans *heâtre-élévision*, les haut-parleurs, placés tout près de la tête du spectateur, diffusent des éléments sonores suggérant une présence humaine, tel des murmures et des chuchotements, dont le rôle est, entre autres, de *meubler* le lieu de la présence du personnage absent. Les sons viennent étonnamment se poser au creux de

l'oreille; personnellement, c'est en quittant la salle que j'ai pu repérer la présence des haut-parleurs ne les ayant pas vus lors de mon entrée, préoccupée à suivre les consignes de l'hôtesse.

Le cerveau est leurré lorsque le sens de la vue, qui a tendance à monopoliser l'appareil sensoriel, en vient à indiquer la non-présence de la source sonore. L'œil confirme qu'il n'y a pas de spectateurs ou de danseurs dans les installations, le cerveau ayant fait un mauvais choix d'interprétation. Personnellement, l'illusion s'est réactualisée quelques fois malgré la connaissance du leurre.

### *Modalité 3. Écran et transparence médiatique*

Bien que ses formes varient, l'écran est un élément des installations qui contribue à susciter l'illusion.

L'écran, téléviseur ou moniteur, est de petite dimension dans *heâtre-élévision*, *Time Delay Room*, *Three Linked Cubes/Interior Design for Space Showing Videos* et *Present continuous Past(s)*. Dans *Paradise Institute*, le téléviseur, de plus grande dimension, est travesti en écran cinématographique. Ces écrans participent à l'illusion par leur transparence médiatique, leur invisibilité causée par l'habitude perceptuelle acquise en raison de son utilisation usuelle dans notre société. En entrant dans les installations, l'écran est vu comme un des éléments mis en scène, mais il s'efface graduellement au profit des images qu'ils diffusent. La transparence médiatique peut faciliter le leurre par une fausse lecture de ses codes.

Ces écrans présentent tous des images en mouvement. Ils attirent le regard du spectateur par l'animation continue qu'ils proposent. Ils réduisent aussi le champ de vision par leur forme restreinte par rapport au lieu. Le fait de fixer son regard sur



l'écran rend le spectateur captif, voire quasi hypnotisé comme c'est le cas du compte à rebours dans l'œuvre de Charmatz.

Dans les propositions de Ingberg et les pavillons de verre de Graham, les procédés sont similaires : l'écran est constitué des panneaux de verre rectangulaires sur lesquels se meuvent les réflexions de l'environnement. Les panneaux attirent l'attention et cherchent à circonscrire le champ de vision, le temps de l'illusion.

Les écrans encadrent et dirigent le regard dans une direction, rendant alors le spectateur vulnérable à des infiltrations médiatiques.

#### *Modalité 4. Corps : un cerveau désarçonné*

Le corps des spectateurs est abordé sous différents angles, mais dans tous les cas, les artistes détournent volontairement les attentes du spectateur par différentes astuces, le système multisensoriel s'en trouvant dérouté.

Charmatz demande au spectateur de se coucher sur le piano, ce qui est déjà inusité. La position du corps est inconfortable : la surface du piano est dure pour le dos. Pour voir l'écran du téléviseur, la tête doit être complètement tournée vers la droite, et ce, pendant 52 minutes. Je me suis demandé lors de la présentation si je devais bouger, me lever, chanter, etc. J'ai même pensé quitter la salle. Étrangement, je me savais à la fois libre de mes gestes et aux prises avec un carcan imposé par l'artiste, mais aussi par ma propre docilité et ma curiosité. La durée a eu raison de mes sens : de moins en moins de stimuli, de plus en plus plongée dans mes pensées, c'est ainsi que s'infiltra, à mon insu, l'illusion. J'ignore si l'expérience aurait été aussi efficace en position assise. Par contre, je sais que la diffusion sonore placée au-dessus de ma tête a contribué à fausser ma perception.

Dans *Paradise Institute*, les spectateurs sont assis confortablement dans des fauteuils. Comme expliquées précédemment, les dissonances viennent essentiellement de la diffusion conflictuelle avec l'environnement.

Le sens kinesthésique est mis à profit dans les œuvres de Ingberg et Graham (pavillons de verre) : des forêts éthérées, des jardins improbables, des corps diaphanes et des spectres énigmatiques surprennent imprévisiblement les marcheurs.

Dans *Present continuous Past(s)* de Graham, le mouvement du corps est sollicité indirectement; le spectateur veut se convaincre que c'est bien lui qui se voit, alors, par réflexe, il bouge ses bras. L'illusion réside dans le délai entre son geste et la retransmission médiatique de l'image de celui-ci.

#### *Modalité 5. Mise en scène des éléments du dispositif : entre imperceptibilité et dévoilement*

Le phénomène de l'apparition se manifeste à l'impromptu; pour le favoriser, il semble qu'il faille, comme pour l'illusionniste, mystifier le spectateur. Pour ce faire, il faut des objets mis en scène qui participent au dispositif suscitant l'illusion.

On devine que les artistes ont dû doser l'équilibre entre ce qui doit être limpide et ce qui doit rester cryptique, entre ce qui doit être visible et ce qui doit être invisible.

Dans les œuvres du corpus, les dispositifs médiatiques ne s'effacent pas dans l'environnement, ils sont au contraire clairement montrés : le casque d'écoute, les téléviseurs, la mise en scène. Dans ces cas-ci, c'est la transparence médiatique qui donne l'espace nécessaire à la manifestation de l'*apparition*.

Pour ce qui est du verre, il est dans l'entre-deux du rapport au visible dépendant de l'angle par lequel le spectateur l'aborde. Transparent, il s'efface et se fond dans

l'environnement, ou au contraire, ses propriétés réflexives doublent, voire multiplient ce même environnement. On retrouve ce rapport chiasmatique dans les œuvres d'Ingberg et de Graham : l'environnement reflété dévoile l'objet qui s'y camouflait. Et pour le spectateur, le verre sert de canevas à la manifestation d'apparitions.

Ces installations créent une *scénographie* qui diffère de celle théâtrale : elles tentent d'abolir la mise à distance en plongeant le spectateur dans une spatialité immersive (Alberganti, 2013; Sofia, 2011). Ainsi, dans les dispositifs, la mise à distance de l'œuvre est rétrécie à son minimum, comme c'est le cas dans *heatre-elevision* : Charmatz invite son spectateur non pas à un spectacle, mais à un *pseudo-spectacle*. Le « spectateur » comprend une fois dans le lieu qu'il est l'*objet/sujet* de son expérience. Il est *objet* de l'installation (ou mise en scène), présent dans l'espace, objet absent de l'espace scénique mise à l'écran. Il se retrouve aussi *sujet* en étant *actant* de sa propre expérience.

#### *Modalité 6. Préparation des horizons d'attente*

Les œuvres étudiées recourent de manière particulière à la préparation de l'horizon d'attente du spectateur. Chez Charmatz, le titre, les plages horaires proposées, la note de programme floue et mystérieuse apportent une aura de mystère autour de l'œuvre : dès l'achat des billets, le spectateur est déjà dans la construction de son expérience. Lorsque l'hôtesse l'accueille, le spectateur devient *actant* de la proposition. Un rituel s'amorce avec les déplacements et gestes presque chorégraphiés, les consignes dites sur un certain ton de voix, l'invitation à prendre place sur le piano, la vérification de la position de l'oreiller, etc. Le rituel, rappelant à certains égards la routine d'un spa, a quelque chose d'inhabituel pour une proposition artistique; devant l'inusité et l'excentricité de la proposition, le cerveau du spectateur est amené à évaluer une



quantité de scénarios, ses propres scénarios, qui lui seront ou non confirmés lors du *pseudo-spectacle*.

Cardiff/Miller font appel aussi à un rituel préparatoire : le spectateur qui arrive avant la fin de la présentation précédente attend devant la boîte en bois. Il ne sait pas ce qu'est cette boîte ni ce qu'on attend de lui. Ici aussi un guide donne ses instructions minimales, qui mystifient encore plus le dispositif qu'ils ne l'éclairent. Elles conditionnent aussi son horizon d'attente.

Dans les deux œuvres, l'expérience est activée, mais bien avant la présentation et dans un lieu attenant à l'installation.

La préparation du cerveau du spectateur se présente différemment pour *Réflexions Colorées* : dans ce cas, aucune explication n'a été fournie mise à part la remise d'un plan du jardin par une animatrice. Mais c'est par la promenade, à la fois contemplative et méditative, que le cerveau se prépare à recevoir l'expérience d'apparition.

Les indications et instructions des guides, mais aussi la description du spectacle ou de l'exposition dans la notice de la présentation publique ainsi que la littérature traitant du projet, peuvent induire l'expérience; un énoncé suggestif préalable, sans être essentiel, favorise la mise en état du spectateur et, bien sûr, lui-même le phénomène d'apparition visuelle ou sonore. Mais ce qui est le plus important à mon avis, c'est que les propositions demandent l'adhésion du spectateur au projet, l'adhésion au pacte fictionnel<sup>47</sup>.

Je retiens de cet exercice d'analyse qu'il est possible de rendre plausible une proposition artistique axée sur l'expérience d'apparition et sous différentes formes. Je reconnais aussi l'importance de la transparence médiatique comme une des modalités.

---

<sup>47</sup> Ce concept sera traité au chapitre 6.

Le résultat perceptuel des œuvres d'Ingberg et de Graham me confirme que l'installation en plein air, dans un environnement semi-contrôlé, peut être pour moi une option envisageable, et non seulement elle est possible, mais elle permet aussi d'augmenter l'expérience d'apparition. L'utilisation du verre est retenue pour mes premières expérimentations<sup>48</sup>, car celui-ci permet une réflexion à peine modifiée de la nature ce qui, avec un minimum d'intervention, déstabilise le spectateur. Le verre peut servir d'écran quasi invisible, par exemple à une projection vidéo. Enfin, le verre s'intègre avec discrétion et subtilité à l'environnement : le regard de spectateur peut être ainsi surpris par l'apparition soudaine et inattendue de cet intrus dans l'environnement. La trame sonore peut être créée à partir d'une captation de l'environnement où elle sera diffusée; l'illusion pourrait être créée alors par des distorsions entre ce qui devrait être entendu et ce qui est réellement entendu.

L'analyse de ce corpus a été faite au tout début de mes études. Elle m'a permis de vérifier quelques hypothèses et d'établir les modalités sur lesquelles m'appuyer pour les études effectuées entre 2004 et 2008<sup>49</sup>. Grâce aux expériences que j'ai vécues dans les trois premières œuvres de ce corpus, j'ai pu dégager les principes les plus efficaces.

Jusqu'à l'automne 2013, cette analyse m'a servi de guide et d'ancrage.

---

<sup>48</sup> Voir à ce sujet, la section 5.1.

<sup>49</sup> Voir à ce sujet, la section 5.1

---

## Chapitre 4.

# L'APPARITION COMME MÉTHODE DE LA THÈSE CRÉATION

La migration des concepts et le métissage de plusieurs aspects de la recherche création ont contribué à l'échafaudage de la thèse, mais aussi au discours sur sa méthode. Hybride, cette dernière est élaborée à partir des concepts qui la sous-tendent, principalement celui de l'*apparition*.

Au début des études doctorales, le concept d'*apparition* était vu comme une amorce au projet essentiellement intuitive au projet. Puis il s'est avéré être au cœur même de ma recherche création. J'ajoute maintenant que le concept a transcendé celle-ci, puisqu'il advient que l'*apparition* est aussi la *méthode* sur laquelle s'érige cette thèse. Ce concept est vu comme ayant une fonction spécifique au sein de la recherche création participant même à son fondement, si bien que le terme *apparition* est utilisé pour désigner la méthode elle-même.

Le terme *méthode*, emprunté au grec ancien μέθοδος (methodos), est formé à partir de μετά, μέθ' (meta, meth-) « après, qui suit » et de οδός (odos) « chemin, voie, moyen » (CRNTL; Paquin, 2014b) : le terme suggère une voie à suivre. Je vois ainsi la méthode de *Chair de lumière*, telle une invitation à suivre un trajet, le trajet de l'œuvre, dans ces dédales et entrecroisements théorique/pratique. Cette thèse création est donc mue par l'élan exploratoire d'un trajet qui tend vers l'expérimentation et la connaissance tant pratique que théorique du phénomène d'apparition. Ce trajet est pavé d'intuitions me menant à la fois vers des découvertes pertinentes, mais aussi quelques fois dans des impasses et voies sans issue, qui exigent détournements, contournements et même, transmutations.



## 4.1 Hybridités

Selon Monik Bruneau et Sophia Lindsay Burns, la recherche dans la pratique se caractérise par son hybridité, née de la promiscuité de la théorie et de la pratique. Pour les auteures, l'hybridité se manifeste de différentes façons :

- [...] une démarche de théorisation alliée à une démarche de création/interprétation;
- des outils de collecte de données [...] et des outils de créations [...];
- des outils de théorisation [...] et une démarche de création où cohabitent l'intuition, la subjectivité, le risque, l'imprévu... (2007, p. 164)

Je retrouve ces trois moyens dans ma propre recherche création. D'abord, les démarches de théorisation et de création s'entrecroisent : c'est conjointement et parallèlement (pour ne pas dire de façon chiasmatisque<sup>50</sup>) que se forme le projet dans la mixité théorie/pratique, ce qui mènera d'ailleurs à voir l'apparition comme une méthode.

Il y a aussi hybridité dans les outils méthodologiques : les outils de collecte de données, de documentation et de création sont multiples et leur rôle, entrelacé. L'hybridité se manifeste aussi dans l'intention de modéliser les outils de théorisation (la question de recherche, les concepts, les hypothèses, étude du corpus) de la même façon que pour ceux qui agissent dans la démarche de création soit « l'intuition, la subjectivité, le risque, l'imprévu » (Bruneau et Burns, 2007, p. 164). Personnellement, je nomme ces modalités *facteurs de création* et les nomme 1) *utopies agissantes*, 2) *hasards* et 3) *concepts tactiques*.

---

<sup>50</sup> Le sujet est traité dans la prochaine section.

À l'instar de Bureau et Burns, je propose une quatrième expression de l'hybridité dans ma recherche création : celle du métissage méthodologique fait d'emprunts d'éléments, d'étapes, de phases issus de diverses méthodes ou d'approches.

#### *4.1.1. L'apparition comme méthode de recherche création*

À la section 2.6.1, j'ai défini l'apparition comme étant *un dévoilement dynamique inattendu et surprenant*. Le phénomène est exploré en vue de sa mise en œuvre, mais rapidement, ces dévoilements inattendus se manifestent tant au fil des lectures que lors des études et laboratoires (voir Chapitre 5); les concepts et idées *apparaissent*, un mot ou une citation me guident vers d'autres mots, vers d'autres citations, vers d'autres concepts, vers d'autres références. Il en est de même pour la découverte d'œuvres artistiques qui alimentent ou transgressent ma propre production.

Le concept d'apparition est ici utilisé comme métaphore au sens de Lakoff et Johnson : « L'essence d'une métaphore est qu'elle permet de comprendre quelque chose (et d'en faire l'expérience) en terme de quelque chose d'autre » (Lakoff et Johnson. 1985. p.15 cité par Polity, 1996, p. 589). Pour les auteurs, la métaphore n'est pas seulement une figure de rhétorique ou une question d'usage du langage, mais bien un processus cognitif qui structure la pensée conceptuelle (Polity, 1996, p. 589). Dans le cadre de ma recherche, l'utilisation du terme *apparition* comme nom de méthode est une métaphore suggérant la manière de structurer mes réflexions autour du processus qui vise à la fois à susciter l'apparition et aussi à réfléchir sur le phénomène; cette désignation indique également l'orientation prise dans le choix des outils méthodologiques en fonction du but visé.

*Chair de lumière : études sur le phénomène d'apparitions provoqué chez le spectateur* vise à instaurer, à susciter, à observer, à analyser, à réfléchir et à nommer le phénomène

d'apparition. Toutes ces activités, appartenant autant à la théorisation qu'à la pratique, sont à accomplir non pas de façon linéaire, mais organique, dans l'ordre et dans le désordre; le retour réflexif, l'introspection, l'analyse, l'interprétation sont réinjectés dans la recherche créant et alimentant tout le système en cycles plus ou moins poreux, dans le temps et dans les objectifs visés.

*Chair de lumière* demande aussi à ce que les conditions d'observation et d'expérimentation offrent le terreau nécessaire à l'imagination et l'intuition, et ce, dans une libre subjectivité, c'est-à-dire sans se préoccuper que le résultat soit conforme au projet initial. Voilà pourquoi le projet doit être doté d'une méthode de recherche privilégiant un contexte de découverte permettant de saisir un objet si furtif : « l'enjeu est [...] de capter le vivant » (Bruneau et Burns, 2007, p. 160). J'opte donc, dans le cadre de cette recherche création, pour une posture de « praticien réflexif »; conséquemment, la recherche est en bonne partie introspective. Il s'agit d'une recherche *autour et dans* ma pratique (Bruneau et Burns, 2007, p. 163), c'est-à-dire que ma réflexion plonge dans la création et c'est lors de cette immersion que se manifeste l'apparition de l'idée. En ce sens, les outils de théorisation et de création sont choisis en fonction de leur capacité de susciter et de saisir l'éphémère et l'immatériel.

#### 4.1.2. Collectes

Les outils se divisent en deux classes : ceux pour l'analyse, la documentation et l'interprétation et ceux de création. J'utilise EndNote, pour répertorier les références bibliographiques. Une base de donnée personnelle bâtie à partir du logiciel FileMaker a été utile au début de mes études, pour gérer des fiches créées lors de mes recherches. Celles-ci regroupent différents types d'information tels des résumés de lecture, des citations, des répertoires de signets de site Internet, des documents audiovisuels, fiches de veille technologique, des rapports techniques des tests effectués avec des appareils



audiovisuels et électroniques, etc. (voir Annexe C. Exemples de fiches de documentation). Depuis 2012, j'alimente un compte Pinterest (Béland, Marjolaine, 2012-2014) d'images particulièrement inspirantes liées à mon sujet.

Pour la documentation de ma pratique, les appareils audiovisuels numériques de captation (enregistreur audio, caméscope, appareil photo) sont utilisés : les photographies, les captations sonores, les extraits vidéographiques de mes études, documents numérisés sont sauvegardés sur disques durs. Par exemple, le caméscope, par la saisie de quelques minutes d'événements intéressants lors des études, me permet d'observer encore et encore « l'objet » et ainsi de faire un retour réflexif (interprétation/théorisation), qui sera par la suite réinvesti dans la création. Par ailleurs, ces appareils de captation ne sont pas utilisés seulement pour documenter le projet : ils sont aussi des outils de création, d'où une autre forme de mixité. La même captation vidéo en exemple peut aussi me servir pour le prototypage afin de simuler le site en studio (*non in situ*). Beaucoup des documents captés lors de présentation ont servi à créer le webdocumentaire (Béland, Marjolaine, 2013-2014), engendrant une autre forme de présentation de l'œuvre.

Enfin, les appareils audiovisuels (projecteur, microphone, etc.), les logiciels de traitement et de programmation des médias, les matériaux comme le verre sans négliger ceux du site sont tous des outils de création.

#### 4.1.3. Facteurs de création

Je nomme *facteurs de création* les modeleurs de la théorisation et de la démarche création qui causent de ce fait, par leur fonction même, une des quatre manifestations de l'hybridité de ma recherche création. Les *utopies agissantes*, les *hasards* et les *concepts*

*tactiques* installent, modifient, déterminent et modulent mon travail de praticien réflexif; ils alimentent le trajet et participent au *faire œuvre*.

### Utopies agissantes

Le projet repose sur un rêve utopique, celui de faire émaner une image du corps du spectateur, des ailes d'ange plus précisément. Je désirais concevoir sur écran-peau. Je voulais qu'une image vidéo telle un halo apparaisse autour de son corps. La réalisation de l'écran-peau confronte les lois de la physique, et pourtant, bien qu'il soit invraisemblable, j'ai gardé cet objectif présent au cours des expérimentations et des recherches. Il s'agissait en fait d'une *utopie agissante*.

Le terme *utopie*, parfois utilisé dans un sens péjoratif, désigne une réalité idéale, inaccessible et irréalisable. L'utopie demande de la part de celui ou celle qui la porte, une adhésion parfois aveugle, une confiance folle envers le dénouement positif et la croyance en sa réussite.

Pour les créateurs, ces chimères peuvent porter à l'acte, tel que le remarque Paquin : si l'*utopie* est utilisée en recherche création, elle est alors *agissante* :

Parmi les « micro-utopies », il y a celle qui se situe dans le registre de la création même qui consiste non pas à changer la façon de faire œuvre, mais de faire une œuvre dont la réalisation est, *a priori*, hors de notre portée. L'utopie porte alors sur la réalisation difficile sinon impossible de l'œuvre imaginée dont le caractère est novateur, inouï, extraordinaire, merveilleux, voire apocalyptique, défie les exigences et les contraintes incontournables de la nature, de la matière et de la technologie. Le déterminant « agissante » adjoint à « utopie » vient redoubler le caractère programmatique de la quête qui a pour but la mobilisation de la raison instrumentale, artisanale, technicienne ainsi que la ruse pour assurer la réalisation de l'œuvre imaginée. (Paquin, 2014a, p. 13)

En ajoutant le terme *agissante*, Paquin ajoute au concept d'*utopie* l'idée d'action mue par une force motrice. La stratégie de départ énoncée par les concepts (*engagement initial* de l'approche heuristique<sup>51</sup>) a besoin d'une *propulsion* à l'action et elle ne peut tolérer la présence du doute pendant son action.

Mon projet est rempli d'*utopies agissantes* dont celle, entre autres, de *changer* artistiquement la *chair* en *lumière* ou de faire vivre une expérience s'apparentant à celle vécue par les mystiques à un public que je ne connais ni d'Ève, ni d'Adam.

### Hasards

L'utilisation du hasard demande de s'ouvrir à l'inattendu qui se présente et, pour l'artiste, à s'approprier de ces imprévus comme matériau. Le terme anglais *serendipity*, traduit par *production de l'écart* (Lembeye, 2006, p.52-53 cité par Lalonde, 2008, Section 3) exprime bien cette attitude face aux imprévus :

Dans l'histoire de l'art, des courants esthétiques se sont intéressés à la productivité du hasard, un hasard chaotique et imprévisible afin de favoriser l'accès à l'inconscient et déjouer l'auto censure. [...] L'inattendu s'inscrit dans cette lignée tout en s'apparentant davantage à une attitude générale d'ouverture, ouverture qui implique d'accepter une perte relative de contrôle et qui impose une attitude modeste. Quelque chose peut advenir que je n'ai pas prévu et qui est au moins, sinon plus, intéressant que ce que j'aurais pu prévoir. Il y a certes une dimension de hasard. Il faut également s'affranchir de la logique de la pure causalité. (Lalonde, 2008, Section 3)

Lalonde soulève une des difficultés liées à l'utilisation de la production de l'écart, celle de la sensation de perte de contrôle du projet. Comment voir alors l'intervention du hasard dans ma démarche de recherche création sans que celle-ci soit qualifiée comme désorganisée, mal ciblée, voire désorientée?

---

<sup>51</sup> Voir le point 4.1.4.



En fait, je peux voir le hasard participant au dévoilement d'une mouvance intérieure active de manière permanente. Berthoz a démontré que l'action est avant toute décision; la perception étant un acte volontaire, je peux avancer que l'idée apparaît lorsque je la cherche et surtout, lorsque je décide de la percevoir. Je peux donc émettre l'hypothèse que le *hasard*, lorsqu'amené à la conscience, participe à la prise de décision. Ayant l'apparence d'un fait déterministe, le *hasard* semble être désinvesti de notre vouloir. Pourtant, ce hasard est construit des mêmes composantes que le phénomène d'apparition, soit un *vouloir voir apparaître* à chaque croisement du trajet de la recherche.

Jean Lancri, professeur émérite de l'Université Paris I-Panthéon Sorbonne dans le domaine de la recherche en arts plastiques avance qu' : « (il) se pourrait que l'artiste d'aujourd'hui guette le détournement imprévu de sa pensée » (2006, p. 15). Pour paraphraser Lancri, je dis que, pour ma part, ce que je guette avec autant d'attention, c'est l'*apparition* de ma pensée.

Et parce que, comme chercheuse qui s'est engagée dans sa recherche, avec la somme de mes connaissances (subjectivité phénoménologique, savoir tacite de l'heuristique et connaissance par interaction du constructivisme<sup>52</sup>), je peux supposer que le travail final existe déjà en latence dans quelques-unes de mes connexions neuronales. Les hasards ne sont alors pas tant aléas, imprévus et coïncidences que des manifestations d'apparition.

### Concepts tactiques

Tel que précisé antérieurement, les premiers travaux faits dans le cadre de ce doctorat tournaient autour de quelques concepts, obsédants à l'époque, dont *hallucination* et *mysticisme*. Depuis, ils sont presque disparus de mon vocabulaire. Ces concepts ont

---

<sup>52</sup> Voir le point 4.1.4.

pourtant eu leur rôle dans cette thèse création, un rôle comme *concepts tactiques*, comme défini par Lancri (2006). Les concepts tactiques sont les bornes qui permettent d'évaluer la distance parcourue entre le *projet* et le *trajet*<sup>53</sup>. Si les concepts sont pour moi des lieux et des refuges à rêver, des incubateurs à idées, des pistes à explorer, les concepts tactiques demeurent principalement des stratégies intellectuelles, éléments heuristiques, qui servent de cailloux pour éventuellement retracer le chemin de la découverte, cailloux qui seront vraisemblablement rejetés, délaissés ou oubliés lors de la fin de mes études doctorales (ou récupérés pour un autre projet).

Les exemples de concepts devenus tactiques sont nombreux dans cette thèse : il y a entre autres l'apparition comme expliqué précédemment, mais aussi ceux de transparence et d'opacité, propriété du verre et sa qualité *sine qua non* pour qu'il devienne écran. De caractéristiques matérielles, ils deviennent concepts tactiques et leur entrelacement participant au cadre théorique : ils migrent vers une métaphore de la recherche création. Pour Buydens, l'intelligence, vive et immédiate est liée dans son acception sociale, à la transparence, tandis que l'instinct à l'opacité; on retrouve dans l'entre-deux l'opalescence, l'intuition floue, évanescence, trouble et fuyante : « [...] l'intuition sera intrinsèquement instable, fugace : elle ne fournira qu'une entre-vision éphémère, qui se dissout dans l'instant même de son apparition » (2004, p. 76). Je vois que les concepts tactiques participent au *débrouillage* ou à l'*opalescence* de ma pensée, entre transparence et opacité.

Mes années d'études doctorales sont truffées d'exemples de tâtonnements plastiques, informatiques, de recherches technologiques et de lectures d'ouvrages faits à partir d'un concept. Je peux aujourd'hui affirmer que je retiens peu de choses de ces travaux. Par contre, les concepts sont vus comme autant de concepts tactiques dans une recherche création, c'est-à-dire un tremplin, un prétexte artistique.

---

<sup>53</sup> Le point 4.2 sera consacrée à la notion du projet/trajet.

#### 4.1.4. Hybridité méthodologique

La méthode que j'ai développée autour de l'apparition est métissée de méthodologies et d'approches utilisées en recherche création, soit la phénoménologique, l'heuristique et le constructivisme.

##### Approche phénoménologique

Mon projet, par sa thématique et par les concepts qui l'appuient, suggère une parenté avec la phénoménologie. Les lectures choisies sont aussi fortement orientées vers cette philosophie, plus particulièrement celle de Merleau-Ponty<sup>54</sup>. Je tiens à souligner cependant la distinction entre la phénoménologie en tant que courant philosophique, approche et méthode.

Chantal Deschamps, chercheure et ex-présidente de l'Association pour la recherche qualitative, définit l'approche phénoménologique comme suit :

[...] toute problématique qui incite le chercheur à comprendre de l'intérieur un phénomène donné et qui, de surcroît, nécessite une méthodologie fine qui ne brusque ni le phénomène étudié par le chercheur ni la personne qui en fait l'expérience, convient à l'approche phénoménologique. (1993, p. 43)

Il s'agit d'une définition qui répond à ma propre conception d'une approche phénoménologique sauf sur un point : Deschamps voit une collaboration entre deux protagonistes<sup>55</sup>, le chercheur et le collaborateur (co-chercheur), tandis que dans mon projet, je n'ai qu'une seule personne qui participe à la recherche sur l'expérience (bien

---

<sup>54</sup> Voir à ce sujet, section 2.3.

<sup>55</sup> Il est à noter que le chercheur et le co-chercheur peuvent être la même personne, mais les rôles doivent rester clairement distincts ou, du moins, le chercheur doit être conscient de sa subjectivité. Pour sa part, Jean Lancry met en garde le créateur contre des élans narcissiques ; le créateur doit se « traiter soi-même comme un autre » en situant son travail parmi les œuvres et les artistes appartenant aux mêmes champs d'investigation (2006, p. 11).



que je m'adresse à plusieurs spectateurs), soit le praticien réflexif, en l'occurrence moi. La conscience de l'intersubjectivité est même, selon Deschamps, essentielle à la méthode phénoménologique puisqu'elle mène à dégager les connaissances préétablies avant de s'engager dans l'exploration du phénomène (réduction phénoménologique)<sup>56</sup> (1993, p. 44). Dans mon projet, la porosité entre la théorie et la pratique exige que je ne dresse aucune barrière entre le chercheur et la personne qui fait l'expérience.

Je n'ai recours que partiellement à mon journal de bord ou témoignage personnel, et je ne ferai pas d'entrevues, ni d'observations participantes, ces outils précieux et essentiels pour la méthode phénoménologique. Je me situe plutôt en amont de ma recherche, observant comme première expérimentatrice et créant à partir de mes propres observations. Au final, celles-ci seront colligées dans le récit de pratique (*voir le Chapitre 6. Récit en temps d'arrêt*).

En complément, des commentaires et témoignages recueillis lors des soirées événement serviront à alimenter mon propos<sup>57</sup>. Comme exposé précédemment, l'essence même de *Chair de lumière* se trouve dans l'expérience foncièrement subjective et multiple du spectateur; les témoignages sont alors abordés comme un accès privilégié à cette expérience vécue du phénomène par celui qui l'éprouve. Ces verbalisations seront évoquées dans le récit, non pas comme preuve de l'efficacité du dispositif, mais pour faire ressentir au lecteur n'ayant pas accès à l'œuvre des dimensions de l'œuvre, par empathie.

---

<sup>56</sup> Deschamps ajoute que « [...] c'est la qualité descriptive des données recueillies sur le phénomène exploré qui autorise l'accès à la signification de l'expérience et qui, en définitive, rend possible l'analyse phénoménologique proprement dite » (1993, p. 53). La position de Deschamps à ce sujet est husserlienne.

<sup>57</sup> Des explications complémentaires sont apportées au début du chapitre 6.

### Approche heuristique

Comme expliqué à la section 2.6.1, je définis l'*apparition* comme un phénomène imprévu et inattendu qui advient subitement. Cette définition s'apparente à la soudaine illumination associée à une découverte, communément appelé l'eurêka – le « j'ai trouvé ». Le terme heuristique est issu du grec *heuriskein* (εὕρισκειν) : il signifiait à l'origine *trouver par hasard*, puis il s'est graduellement transformé en « trouver en cherchant » (Auroux, 1990, p. 1138) ou en « l'art de trouver » (Rey, 2006, p. 1716). Fondée sur l'eurêka, les scientifiques ont élaboré une méthode, nommée heuristique, s'opposant à l'axiome, qui vise précisément à décrire le processus qui mène vers la découverte, ou le contexte de la découverte<sup>58</sup>.

La méthode heuristique scientifique est peu préoccupée par la vérité et la fausseté comme le sont les méthodes empiriques développées dans la foulée du positivisme; c'est la direction que prend la recherche qui l'intéresse :

La question de l'heuristique est [...] celle de l'invention du sens [...]; l'invention autorise et légitime les écarts et altérations du savoir dans le champ de la rationalité. Le seul ennemi de la méthode heuristique est l'inquisition. (Auroux, 1990, p. 1138 Tome 1)

Un projet tel que *Chair de lumière* réside essentiellement sur cet « art et de trouver » et « l'invention du sens » qu'est la question heuristique. Selon Wallas (1926), l'heuristique se divise en quatre étapes : *préparation*, *incubation*, *illumination* et *vérification*. L'illumination est ici « l'émergence à la conscience d'un nouvel agencement du matériel qui constitue la réponse créative » (Paquin, 2014b).

---

<sup>58</sup> Je ne traite pas dans le cadre de cette création thèse des règles heuristiques déployées en intelligence artificielle.

Les travaux de Wallas ont servi de modèle à plusieurs ouvrages en sciences humaines et sociales entre autres par Moustakas (1990). Bien que la visée diffère, les phases sont sensiblement les mêmes : *engagement initial* (qui remplace la préparation), *immersion*, *illumination*. Quant à la phase *vérification*, elle se divise en trois sous-groupes : l'*explication*, la *synthèse créative*, la *validation*. Essentiellement empirique, la méthode demande au chercheur d'adopter une approche phénoménologique pour étudier son objet, à partir de ses propres intuitions et en procédant par essais/erreurs. Une part importante de l'heuristique repose sur le savoir tacite du chercheur; elle utilise, en ce sens, des outils de collecte de données tel le journal de bord, et la manière de les aborder s'apparente à la méthode phénoménologique. Pour ma part, je m'intéresse particulièrement à la phase *illumination* qui peut être vue comme l'apparition soudaine de l'idée ou, dans le cadre de ma recherche création, manifestation du phénomène de l'*apparition*. Mon projet est donc la quête de ce phénomène, son observation, et la description de son avènement (contexte de la découverte).

Dans les ouvrages traitant de recherche création, les phases de l'heuristique sont souvent décrites, comme des boucles d'allers-retours assez délimitées dans le temps entre la théorie/pratique. D'abord, c'est ainsi que je les ai abordées au début de mon projet; ainsi, une phase nommée *explication* ou *analyse de données*<sup>59</sup>, que l'on peut aisément associer à la théorisation, était vue comme étant la dernière étape, celle de la synthèse et de la description ultime du projet. Cependant, à la lumière du processus vécu à travers ma recherche création, je réalise que les frontières temporelles de ces phases sont beaucoup plus poreuses que je ne l'avais cru initialement. Les phases appartenant à l'une ou l'autre activité ne sont pas cloisonnées, la création ne cessant pas lors de la théorisation et vice-versa. Dans les faits, mon expérience tend à

---

<sup>59</sup> Le terme varie selon les sources. Pierre Paillé, qui se base sur les travaux de Clark Moustakas, nomme cette étape analyse de données (2007, p. 144).



démontrer que toutes les *euréka*, que ce soit l'apparition de l'idée théorique ou pratique, ne sont pas restreintes à l'un ou l'autre champ, mais bien transversales.

S'il y a une étape qui reste fixe et immuable, c'est celle de l'*engagement initial*. Entente contractée entre le chercheur et son sujet, cette phase arrive avant que le chercheur ne plonge entièrement dans son sujet (*immersion*). Craig (1978) décrit l'*engagement initial* comme « (...) une sorte de voyage imaginaire ou fantasmatique dans l'inconnu qui annonce des défis, des espoirs, des points de repère familiers et d'éventuels dangers latents » (Craig (1978), p.55 cité par Côté, 2007, p. 41). Au début du projet doctoral, il y avait ce rêve<sup>60</sup> de halos d'images lumineuses, qui fut en quelque sorte mon *engagement initial*.

L'approche heuristique présuppose que le chercheur détient un savoir tacite, utilisé lors de l'*immersion* comme vecteur de l'*euréka* à venir. Dans mon cas, ce savoir tacite meut mon itinéraire, mon trajet<sup>61</sup>, que je porte en moi depuis mon *engagement initial*. Mais l'accès à ce trajet est ardu, car difficilement atteignable pour la raison qu'il est embrouillé. Atteindre l'*illumination* nécessite intuition et réceptivité, mais aussi, et surtout, de pouvoir dissiper du brouillard opaque autour de l'objet<sup>62</sup>. Attente et patience sont les conditions pour l'*illumination*, ce qui n'est pas toujours compatible avec la démarche formelle qu'exige la recherche création dans un cadre universitaire avec une temporalité prescrite, qui tend, par la pression qu'elle exerce, à intensifier et à densifier le brouillard.

---

<sup>60</sup> Voir à ce sujet, le point 1.1.

<sup>61</sup> Voir à ce sujet, le point 4.2.

<sup>62</sup> Voir à ce sujet, le point 4.1.3.

### Approche et méthode constructivistes

Une posture constructiviste ne consiste pas seulement à constater que l'objet ou le terrain de recherche se *construisent*, comme le rappelle Alex Mucchielli, épistémologue spécialiste des sciences de la communication. Pour être constructiviste, l'approche doit se distinguer en quatre points (dits forts), ou principes, d'autres méthodes qualitatives, lesquels sont :

- Principe théologique.
- Principe de l'expérimentation de la connaissance.
- Principe de l'interaction.
- Principe de la récursivité de la connaissance. (2005, p. 14-15)

Selon l'accent mis sur l'un ou l'autre de ces principes, le type de constructivisme se qualifie différemment : dans le cas de *Chair de lumière*, la recherche serait de type constructiviste expérientiel (principe de l'expérimentation de la connaissance) puisque « la connaissance est totalement liée à l'activité expérimentée et donc vécue du sujet » (2005, p. 14). Bruneau et Burns abondent dans le même sens; le chercheur engagé *dans* sa pratique se situe :

[...] dans une posture constructiviste en démontrant, comme nous le suggère Le Moigne, l'inséparabilité « du sujet connaissant » (le praticien) et du « sujet cogitant » (le chercheur). On y retrouve l'inséparabilité de la connaissance de soi, du monde et de sa façon d'y avoir accès et l'inséparabilité de l'intelligibilité des connaissances produites et du processus qui y a mené. Pour maintenir le lien théorie/pratique, la création existe par le prisme de la question ou du sujet de recherche, et la recherche prend son sens par l'actualisation du processus de création qui devient le lieu d'investigation (collecte de données), le lieu d'expérimentation (processus de création) et la manifestation évidente que la recherche a eu lieu (le produit). (2007, p. 164)

Parmi les scénarios de recherche création possible, celui de *Révéler un phénomène par une production artistique* (p. 169-170) synthétise ce qu'est, pour moi, une approche phénoméno-heuristico-constructiviste et leur maillage hybride :

Le chercheur entend ici mettre en évidence la puissance évocatrice de l'art, soutenant que la connaissance émerge d'une réalité construite par l'interprétation qu'on lui donne au regard du contexte auquel cette réalité appartient. [...] L'enjeu se situe dans l'utilisation et l'interaction de différents niveaux de lecture et d'écriture de la réalité, et dans la position de rupture et de déstabilisation qu'accepte de prendre le praticien-chercheur. [...] La production artistique est tributaire de la compréhension intellectuelle et évolutive d'un phénomène, lui-même éclairé par différents outils d'investigation. [...] Il ne s'agit pas ici de théoriser sa pratique, mais de proposer une nouvelle compréhension de la vie, d'un phénomène par l'art, par la démonstration d'une logique de superposition de niveaux de lecture et d'écriture de la réalité. [...] La pratique artistique devient un lieu d'investigation, un révélateur et la manifestation de la valeur de l'art comme médium d'expression et de communication. (p. 169-170)

La chance a voulu que Bruneau et Burns analysent et classifient *Chair de lumière* et le donnent en exemple dans leur ouvrage. J'endosse cette analyse, qui est juste et représentative de l'approche constructiviste expérientielle que j'ai adoptée.

#### 4.2. Projet/trajet de l'apparition

Comme nous l'avons vu en ouverture, le terme méthode issu du grec ancien *methodos* (μέθοδος) signifie *recherche d'une voie* ou de manière plus normative, *chemin à suivre*. Pas étonnant que métaphoriquement les méthodes de recherche en art utilisent souvent les mots *route*, *trajet*, *parcours*, *démarche* et *territoire*.

« Je ne me demande pas où mènent les routes; c'est pour le trajet que je pars » écrivait l'auteure Anne Hébert (1964); la spécificité d'une recherche création expérimentale ne réside-t-elle pas dans ce trajet qui porte l'artiste à *errer* dans les dédales de la créativité?



#### 4.2.1. Mode de présentation de la thèse création

Comment exprimer la métaphore du trajet avec ses errances, construite par cycles organiques et non linéaires, dans une écriture linéaire astreinte à la temporalité de la lecture? Comment exposer les dédales réflexifs et expérimentaux autour de l'élaboration du dispositif? Mais surtout, comment décrire chaque *apparition*? En introduction à l'ouvrage *Phasmes*, Didi-Huberman s'exprime sur les difficultés qu'affrontent les idées foisonnantes et erratiques devant la forme :

Mais de telles pages seront toujours ressenties comme trop courtes, trop légères, trop elliptiques, tant il est vrai que chaque chose apparaissante, si tenue soit-elle, mériterait sa propre monographie, son propre livre. (1998, p. 10)

De la multitude des *choses apparaissantes* comme le dit Didi-Huberman, j'ai retenu de les traiter telles quelles, sur la forme du récit de pratique; des trajets réflexifs sont présentés sous forme d'essais assemblés en cinq sections, nommés Temps<sup>63</sup>. Bien que déployées linéairement, ces sections pourront être lues dans n'importe quel ordre. Cette construction s'apparente ainsi à ma pensée : chaque idée en amène une autre jusqu'au retour vers le centre, un retour constant au point pivot qu'est l'œuvre telle que présentée en septembre 2013. Le concept de l'apparition et mes utopies agissantes qui s'y rattachent me servent d'ancrage. Ainsi, à partir d'un Temps, je poursuivrai une piste, une direction théorique/pratique selon une même dynamique : cette piste sera explorée jusqu'à ce que le chemin se rétrécisse au point de se refermer sur un cul-de-sac. Puis, retour au point pivot, à l'œuvre, aux utopies et aux rêves, avant de m'engager dans une autre exploration, une autre piste, et ainsi de suite. Ainsi, le projet d'apparition *Chair de lumière* prend forme, se définit, mène vers des milliers de

---

<sup>63</sup>Le récit est présenté au chapitre 6. Récit en Temps d'arrêt.

chemins, se morcelle, se réfugie dans des lieux insoupçonnés, s'impose, se rétracte, hésite et doute, reviens et repart.

#### 4.2.2. *Bifurcation*

Lancri soulignait l'importance des concepts tactiques comme *détecteurs de différences* (2006, p. 14); les différences se présenteront tôt ou tard entre le projet initial et le trajet parcouru. Ces différences souligneront le parcours sinueux, car il y aura indéniablement des bifurcations, des détournements et même des contournements du projet d'origine. Que cause ce besoin de bifurquer du projet? Pourquoi bifurquer? Pour Sartre, c'est le malaise associé à l'impasse qui pousse l'individu à opter pour une « transformation » du monde :

Lorsque les chemins tracés deviennent trop difficiles ou lorsque nous ne voyons pas de chemin, nous ne pouvons plus demeurer dans un monde si urgent et difficile. Toutes les voies sont barrées, il faut pourtant agir. Alors, nous essayons de changer le monde, c'est-à-dire de le vivre comme si les rapports des choses à leurs potentialités n'étaient pas réglés par des processus déterministes, mais par la magie. (Sartre, 1938, p.79 cité par Berthoz, 2003, p. 62)

Concrètement, cela traduit pour ma part un mode de résolution et de dénouement; devant l'impossibilité de résoudre certains problèmes techniques, je me permets de bifurquer légèrement de mon projet, attentive aux signes de solutions qui m'apparaissent. Ivan Toulouse (2012) décrit en d'autres mots la stratégie :

Lorsqu'un artiste est engagé dans une démarche de création, il est, jour après jour, confronté à des choix, à des décisions à prendre. Il se trouve à chaque fois devant un embranchement, sans avoir d'avance quelle est la voie qu'il doit suivre et, si on en retrace le parcours, son cheminement ressemble à une arborescence foisonnante faite de pistes empruntées ou abandonnées qui parfois se rejoignent ou se perdent. Il s'oriente à l'intuition quand

il n'a pas tout simplement l'impression d'être le jouet du hasard :  
une occurrence, une sollicitation, une rencontre peuvent le mettre  
sur une voie. (2012, p. 25)

À la fin d'une production, tout créateur sera confronté à choisir entre ses objectifs fixés au départ et les *révélation*s exhibées au cours des productions (textuelles ou pratiques) : « [...] il doit pourtant savoir se séparer, une fois venu *le moment du rejet du projet au profit de ce qui se révèle lors du trajet* » (2006, p. 14). En d'autres mots, il s'agit pour l'artiste de se *dessaisir* de son projet au profit du trajet. Cette étape, difficile et cruelle, consiste à *jeter* le non pertinent et l'inapproprié, équivalant souvent à de nombreuses heures de travail, pour ne garder que l'essentiel. Par contre, dans le projet *Chair de lumière*, cette étape se présente de façon particulière, car une part importante de la méthodologie se situe précisément dans l'examen du trajet, l'étude des bifurcations du projet, ou, dans les termes de la méthode heuristique, la description du contexte de l'apparition.

Les bifurcations, les détournements et les contournements lors du trajet étaient à prévoir. Par contre, suite à un changement de site pour la présentation finale, le trajet s'en est littéralement trouvé non pas transformé, mais transmuté. Ce procédé de transmutation sera majeur pour l'œuvre présentée; j'en expliquerai les détails à la section 5.3.

#### 4.3. Articulation des rapports théorie/pratique

Cette thèse création se tisse par l'entrecroisement de la théorie et de la pratique. Alimenté par des phases cycliques d'expérimentations, de réflexions théoriques et de lecture, cet entrecroisement adopte une posture phénoménologique qui consiste à observer le phénomène, le nommer, l'étudier et le susciter. Les études, les ateliers



d'expérimentation, les laboratoires ainsi que le travail théorique exposé dans ce document sont le résultat d'une synergie de tous les aspects de la recherche création<sup>64</sup>.

Pour Jean Lancri, il y doit avoir nécessairement *entrecroisement* entre la pratique et la création (Lancri, p. 10) dans toute recherche création. Cet *entrecroisement* nécessite cependant qu'il y ait *entretoisement* : chacune des productions se travaillant parallèlement autant qu'alternativement, la production textuelle regardant la production plastique et vice-versa en l'alternant, de manière à s'appuyer et se jauger l'une par rapport à l'autre, sans vacuité. Le chercheur doit garder sa pratique au cœur de tous ses questionnements et problématiques. Celle-ci, personnelle au chercheur, doit soutenir la production textuelle tout en gardant une distance utile à l'évaluation du trajet et vice et versa (*entretoisement*).

Lancri souligne que cette alliance peut être en partie responsable des contradictions et « anomalies conceptuelles » puisque l'artiste « se tient tout entier du côté de la contradiction; de l'art qui avalise cette contradiction majeure qui consiste à lier l'activité du rêve à celle de la raison » (2006, p. 13). Ces contradictions risquent de causer une disqualification chez le lecteur-spectateur. Pour éviter cette situation, le chercheur en art doit, selon Lancri, connaître et reconnaître l'épistémè de son champ d'investigation. Bruneau et Burns abondent en ce sens : « La rigueur est dans la capacité du chercheur à rendre intelligible ce processus d'interpellation continue entre les deux niveaux d'écriture (le cadre conceptuel et la démarche création) et la force de l'œuvre pour témoigner de son existence » (2007, p. 169-170).

L'apparition est le concept moteur de ma recherche création, un concept situé au cœur du projet et centralisateur. J'étudie le concept d'apparition et je le regarde comme

---

<sup>64</sup> Les détails seront exposés dans les chapitres 5 et 6.

objet. Ce regard modifie mon objet. Le nouvel objet modifie un angle de ma recherche, crée un nouveau regard, qui remodifie l'objet de recherche et ainsi suite. Ces phases organiques sont typiques de la recherche dans la pratique; elles sont aussi une des bases de l'articulation de la théorie et de la pratique au sein de mon projet : l'*entretoisement*, l'un est évalué à l'aulne de l'autre et vice-versa (Lancri, 2006). Lors des études et des laboratoires, une attention particulière a été accordée à reconnaître et à saisir l'émergence de l'idée directrice de ma création, puis, par rétrospection, à réfléchir sur le déploiement et l'évolution de ma démarche de création.

L'*apparition* est l'axe central autour duquel la pratique et la création s'articulent. Mais, dans le cadre du projet *Chair de lumière*, il se veut plus qu'un concept, plus qu'un objet de recherche. Il est aussi formateur de l'expérience de recherche et de l'expérience proposée au spectateur, difficilement saisissable, vaporeuse, invisible, capricieuse. Trait particulier au projet *Chair de lumière*, l'objet de recherche, l'apparition, n'est pas seulement le *chercher* et le *faire*, mais retournant sur l'ontologie même du terme, le *cherché se manifestant*. L'apparition est donc vue comme concept, processus et procédé.

# PARTIE 2



---

## Chapitre 5.

# TRAJET D'EXPLORATION

Dès le début de ce projet, je rejette l'idée de réaliser une œuvre issue d'une maquette, une œuvre déjà réfléchie, soumise, validée et prévisible. Je ne veux pas d'une œuvre fermement inscrite dans une démarche artistique ou suivant un sillon éprouvé. Je souhaite plutôt créer dans l'attente, alerte au moment d'émergence de l'œuvre elle-même, au détour d'une bifurcation ou au soubresaut d'un doute. La créativité doit rester sauvage et indomptée jusqu'à la dernière limite possible. Je veux mettre en jeu la création elle-même. Je souhaite occuper un espace d'exploration et considérer la thèse comme lieu de recherche création privilégié.

C'est dans cet esprit que j'entreprends en 2004 une série d'études et de laboratoires, qui se déploient parallèlement à ma recherche théorique. La base conceptuelle du projet me permet de mieux cerner et comprendre le phénomène d'apparition et d'illusion perceptuelle qui la provoque. Par l'analyse du corpus de références, j'examine la mise en œuvre des procédés utilisés par d'autres créateurs pour créer de l'illusion. Je suis en quête de la forme que prendra le rêve projeté<sup>65</sup>.

La trajectoire qui mène en septembre 2013 aux trois soirées événement *Chair de lumière*, constituant la présentation finale de ma recherche création, sera jalonnée par trois études et neuf laboratoires. En périphérie de cette série d'études et de laboratoires, s'ajoutent des ateliers de formation ainsi que du travail d'atelier, de recherche et de veille technologique; toutes ces activités visent à la fois, à dénouer des nœuds

---

<sup>65</sup> Voir à ce sujet le Chapitre 4 – L'apparition comme méthode de la thèse création. Les laboratoires engagent l'entrecroisement théorie/pratique et s'inscrivent dans ma posture heuristico-constructivo-phénoménologique de praticienne-réflexive.

techniques liés à la faisabilité de certains aspects du projet et à faire surgir les composantes du dispositif à déployer.

Réalisées entre 2004 et 2008, les trois études sont effectuées parallèlement à mes recherches théoriques. Celles-ci servent de canevas à mes réflexions, d'espaces d'incubation pour mes songeries et d'observatoire de l'émergence de l'*euréka*. Techniquement, elles me permettent d'évaluer l'effcience du dispositif de l'œuvre, principalement ses possibilités à générer des illusions. Il s'agissait pour moi d'explorer concrètement des hypothèses et des intuitions tirées, entre autres, de mes lectures théoriques et de l'analyse des œuvres de mon corpus et, pour les études subséquentes, du bilan des études précédentes. Ces études ne sont pas présentées publiquement, j'en suis donc l'unique spectatrice si j'exclus quelques proches et les collaborateurs qui m'assistent. Quelques photos ainsi que des notes et croquis servent de documentation.

Les laboratoires sont différents des études tant par leur mode de fonctionnement que par leur finalité. Inscrits dans un calendrier serré, les neuf laboratoires se succèdent rapidement à l'été 2013. Leurs objectifs sont bien précis : ils visent à faire le passage entre les études et les soirées événement qui seront les présentations finales de ma thèse. Ces laboratoires, d'abord vus comme le pont entre les études et les présentations finales, sont le lieu inattendu de transmutations des premières modalités apparues lors des études et des lectures, du *land art* dans une clairière à un *in situ* urbain. C'est également lors de ces laboratoires qu'interviennent les collaborateurs. Les soirées événement, moments privilégiés d'observations du public, prolongent les laboratoires; ainsi jusqu'aux tout derniers moments, des ajustements sont effectués pour approcher l'œuvre du projet initial.

Ce chapitre présente le long parcours d'explorations artistiques et techniques qui s'étend entre 2004 et le 15 septembre 2013, jalonné par des études, ateliers et laboratoires.

## 5.1. Études et ateliers

### 5.1.1. Les trois études (2004-2008)

La meilleure façon d'aborder le phénomène d'apparition me semble être par une suite d'études qui visent à éprouver les aspects techniques et esthétiques des modalités d'apparition qui émergent de mes réflexions. Je veux par ces études déterminer les principaux éléments de l'œuvre : la scénarisation (mise en scène et rôle du corps du participant), la forme (installation ou spectacle), ainsi que les caractéristiques de son dispositif (transparence médiatique, écran, technique d'enregistrement).

Pour débiter, je reviens à mon cadre théorique et surtout à mon analyse du corpus, desquels j'ai acquis la certitude qu'il est possible de créer une œuvre axée sur l'expérience d'apparition. À partir de cette analyse, je reconnais maintenant l'importance de l'imperceptibilité du dispositif. Le résultat perceptuel des œuvres d'Hal Ingberg et de Dan Graham me confirme qu'il peut être envisageable de faire l'installation en plein air, dans un environnement semi-contrôlé. Non seulement l'aménagement d'un tel dispositif en pleine nature me semble réalisable, mais il a aussi le potentiel d'augmenter l'expérience d'apparition. L'utilisation du verre est alors retenue pour mes premières expérimentations, car il permet une réflexion de la nature à peine modifiée ce qui, avec un minimum d'intervention, déstabilise le spectateur, tel un trompe-l'œil. Le verre permet aussi de servir d'écran à la projection vidéo, quasi invisible, entre transparence et opacité selon l'angle de vue ainsi que le degré et la qualité de la luminosité ambiante. Enfin, le verre s'intègre avec discrétion et subtilité à l'environnement; le regard de spectateur peut être ainsi surpris par l'apparition soudaine et inattendue de cet intrus dans l'environnement. Je retiens aussi l'idée d'installer des haut-parleurs camouflés dans l'environnement pour que le son de l'environnement se fonde au son diffusé, lui-même provenant de la même source.



L'illusion sera créée alors par des distorsions entre ce qui devrait être entendu (les attentes) et ce qui est effectivement entendu. Je retiens l'idée de l'utilisation de captation directe (sonore et vidéo) pour être en accord avec les conditions changeantes du site. La diffusion de ces captations, traitées ou non, ne vise pas à être superposée à l'environnement, mais plutôt à créer un léger décalage temporel, sources d'ambiguïtés perceptives.

Ainsi, les lignes directrices de ma première étude sont établies et j'élabore un premier scénario :

Un spectateur seul est invité à se recueillir sous un arbre, dans lequel est dissimulé un dispositif. Le soleil se couche sous ses yeux; grâce au dispositif, il se voit dédoubler, son corps lui apparaît comme un halo de lumière qui fusionne avec celle de la tombée du jour. (Béland, Marjolaine, 2004-2013)

Ce scénario offre la possibilité de développer les modalités d'apparition propres à mon projet. Au printemps 2005, je décide que mes premières expérimentations se feront en plein air, en campagne, dans un endroit dégagé. Le site choisi est paisible, ce qui éventuellement favorise une meilleure réceptivité du spectateur. L'emplacement offre une vue sur le coucher de soleil afin que les changements de luminosité deviennent des matériaux interagissant avec son environnement (*voir la figure 20. Béland, Marjolaine. Étude 1 : vue du coucher de soleil à l'horizon. Été 2006*).

Lorsque vient le temps de la conception du dispositif, six questions s'imposent à moi de façon obsessionnelle :

- Est-ce que le verre transparent peut être utilisé comme écran?  
Et si oui, comment?
- Est-ce que la transparence du verre peut créer les distorsions visuelles nécessaires à l'illusion en créant une distinction entre la vision de l'environnement à l'arrière-plan et son reflet?

- Est-ce pertinent d'utiliser la projection vidéo pour induire l'illusion du double?
- Comment aborder la conception sonore pour que celle-ci puisse créer une distorsion perceptuelle entre le son de l'environnement et le son diffusé de façon à favoriser l'illusion?
- Comment créer les conditions propices à l'adhésion du participant à la proposition?
- Comment aménager le site pour rendre le participant perméable à l'illusion perceptuelle, illusion engendrant l'apparition?

Cette dernière question est au centre de plusieurs hypothèses de recherche testées, dont les quatre suivantes :

- Mixage sonore d'une même source, réel versus diffusée : pour l'étude 2, mon travail en studio consiste à trafiquer des chants d'oiseaux qui seront diffusés en plein air par la suite lors de l'étude 3. À partir de chants d'oiseaux captés sur le site de l'étude 1, je crée des capsules sonores de chants d'oiseaux artificiels. Lors de la diffusion, ces éléments sonores se trouvent à être mixés aux sons de l'environnement; l'objectif est de 1) vérifier s'il est possible de créer de *fausses pistes* par ces insertions sonores dans la nature et 2) tenter de leurrer momentanément le cerveau du spectateur. Lors de ce travail, je dois tenir compte du lieu de diffusion, en plein air, et de son environnement sonore; la différence entre les niveaux sonores des chants d'oiseaux trafiqués et ceux de l'environnement devait être ténue, l'objectif étant d'instaurer l'inférence contrôlée et contrôlable qui mène vers l'illusion. Si les sons artificiels sont trop présents, ils sont détectés par le spectateur comme étant une conception sonore diffusée dans la nature. Si, au contraire, ils sont masqués par les autres sons issus de l'environnement, le spectateur confondra les oiseaux trafiqués, ou ne les entendra tout simplement pas.

- « Hypnose » : Pour instaurer des perceptions ambiguës, d'autres procédés sont étudiés, soit des techniques analogues à l'hypnotisme. Toujours pour l'étude 2, je crée des

capsules s'apparentant à des mantras sonores, dont la répétition est réputée favoriser la méditation; je comptais vérifier si un tel type de son pouvait *engourdir* ou *hypnotiser* les sens. Dans un tel cas, le cerveau du spectateur serait-il plus enclin à créer l'illusion? Le défi était de fondre ce matériel sonore au paysage sonore de l'environnement pour éviter que le spectateur en cherche la source. Dans mon cas, le chant très caractéristique de la cigale caniculaire (*Tibicen canicularis* -Harr.-) était une matière sonore inespérée<sup>66</sup>. À titre d'information, il s'agit de la stridulation des cigales que l'on peut entendre par les chaudes journées d'été dans le sud du Québec. Le son de registre très aigu et d'une durée d'une dizaine de secondes se déploie sur un crescendo dynamique : de masse lisse et offrant peu de variation dans sa tessiture (la hauteur, un sinus dans les hautes fréquences, varie peu ou pas), la stridulation se termine par une chute dynamique raide avec un grain rugueux (grésillement distinctif du chant de la cigale en général) (Schaeffer, 1966). Bien que le chant de la cigale caniculaire n'ait pas toutes les caractéristiques du mantra (motifs ayant des écarts mélodiques moyens basés sur des séquences brèves et sans modulation, par ex. : répétition de syllabes ou de mots), il peut ressembler aux vibrations sonores émises par les adeptes de la méditation, malgré la différence de fréquence (basse pour la méditation). Le chant des cigales présentes sur le site de l'installation, est donc capté et traité sur place de manière à en faire un mantra hypnotisant, avant d'être rediffusé.

- Effet de lumière. Une autre piste d'exploration, liée plus spécifiquement à la vue, consiste à explorer la réflexion de la lumière du jour et de la diffusion vidéo pour en faire une utilisation stratégique. Je pars de l'hypothèse qu'une image, issue d'une fusion entre la persistance rétinienne, le phosphène et l'image médiatique, peut faire apparaître le corps du spectateur dans la réflexion de la lumière du jour. L'étude 3 me révèle qu'il est possible de créer, dans la luminosité changeante du crépuscule, des

---

<sup>66</sup> Des fichiers audio sont disponibles dans le site Internet de l'Insectarium de Montréal (2007).



mirages et des jeux d'illusion. Ainsi, la confusion entre les différentes sources de lumière peut créer un message ambigu chez le spectateur, qui peine à éliminer les éblouissements persistants et, simultanément, à trier ce qui semble être le vrai du faux.

- Effet de spatialisation sonore. Un autre procédé pouvant induire l'illusion est basé sur le déplacement de la source sonore. Toutes les sources sonores indiquent au corps sa position, surtout s'il est en mouvement. La modification de ces codes perceptifs peut mener à une légère désorientation spatiale ou à un déséquilibre. Donc, un traitement modifiant la spatialisation sonore, la modification de l'attente et du prévu, peut créer une illusion. Par exemple, le cri d'un oiseau qui, dans la réalité, circule de gauche à droite peut être traité en temps réel et être diffusé presque simultanément de gauche au centre, ce qui a pour effet de fausser momentanément la perception du spectateur; son cerveau, l'espace d'un instant, est désarçonné.

Ceci est un résumé des principales hypothèses testées : pour la description détaillée des études et leurs objectifs, je vous réfère aux tableaux synoptiques en annexe B (*Tableau 3, Tableau 4, Tableau 5*) ainsi qu'aux illustrations et fichiers audiovisuels disponibles sur le site Internet *Chair de lumière*<sup>67</sup>.

### *5.1.2. Résultats et bilan des trois études*

Les études transforment certaines intuitions en certitudes. Elles font aussi apparaître de nouvelles avenues qui se pointent de façon inattendue comme autant de pistes à explorer.

Le résultat des études 1 et 3 me confirme que l'utilisation du verre transparent comme écran médiatique peut contribuer fortement à créer les jeux d'illusion recherchés dans

---

<sup>67</sup> Accessibles dans la section *Documentation / Études et laboratoires / Études effectuées avant 2013*.

le cadre de mon projet. La transparence du verre a créé les effets escomptés : l'environnement s'y reflète tout en laissant transparaître les arbustes environnants. Sous l'arbre, la lumière chaude et enveloppante du soleil se reflète merveilleusement sur les panneaux de verre. Bien que je connaisse les procédés picturaux et spatiaux de l'installation, je suis, comme spectatrice, leurrée maintes fois. Je balance entre l'indubitable et la tromperie; je crois voir des arbres et, au dernier moment, je m'aperçois qu'il s'agit d'un reflet. Comme pour un trompe-l'œil qui m'est révélé, à chaque *dessaisissement*, je dois m'avouer avoir été piégée, toujours aussi surprise de l'efficacité du phénomène d'illusion que j'avais moi-même activé en tant que conceptrice (voir la figure 21. Béland, Marjolaine. *Études 1 : panneau de verre, intervention picturale*. Été 2006).

Selon l'angle donné, les panneaux de verre peuvent servir aussi d'écran pour la projection vidéo; pour voir l'image, il faut que la luminosité ambiante n'entre pas en conflit avec celle du projecteur. De multiples jeux de dosage entre la lumière naturelle et celle émise par le projecteur me permettent d'arriver au résultat recherché. Trop de lumière les efface, trop d'obscurité dévoile leur provenance. Le jour, les panneaux de verre reflètent la nature environnante. La nuit, ils accueillent la projection vidéo. L'entre-deux donne une vision floue et irréaliste au spectateur : son image, les reflets et le bosquet sont amalgamés dans une même image. Les jeux de lumière, créés entre la luminosité ambiante à la tombée du jour et les lumens du projecteur, donnent des résultats surprenants sur le verre; le crépuscule est bien une figure chiasmatique à explorer. Cependant, bien que les résultats soient séduisants d'un point de vue visuel, l'expérience perceptive ne s'avère pas suffisamment probante.

Les interventions picturales sur le verre contribuent, tout comme les reflets, à rendre l'aménagement énigmatique. Par contre, l'opacification du verre (par les interventions picturales) pour créer un écran n'est pas nécessaire; cette piste est rejetée. La peinture

révèle le verre, le montrant comme objet. Pensées à l'origine pour constituer un trompe-l'œil, les interventions picturales détournent le regard, mais elles ne collaborent que très peu à susciter l'illusion.

La pertinence de l'utilisation de la vidéo pour induire l'illusion du double est aussi remise en question : lors de l'étude 3, à quelques rares moments seulement, je vois le double de ma main. L'illusion est alors réussie : celle-ci flotte dans l'espace, suspendue entre les arbres. Cependant, en aucun moment je ne réussis à voir mon corps entier se dédoubler. La projection de l'image de mon corps à l'écran étant de format réduit, je ne peux adhérer à l'illusion. Je vois plutôt l'image de mon corps projeté, effet mimétique fréquent en art médiatique<sup>68</sup>. Ainsi, bien que les trois études offrent des avenues intéressantes, je ne peux tirer aucune conclusion sérieuse à ce stade quant à la réalisation de l'effet recherché, les études basculant dans la représentation thématique et non vers l'illusion expérientielle. L'utilisation des panneaux de verre est ambiguë : ils doivent servir à susciter l'illusion, mais leur présence incongrue sous des arbres les affichent plutôt que les camouflent. En étant écrans, ils créent une mise à distance : la vidéo peut diffuser l'image captée du promeneur, toutefois le double de celui-ci n'émane pas de son imaginaire, mais de cet écran. Pour atteindre le résultat voulu, la proposition finale doit abolir la mise à distance, par échelons de proximité, pour plutôt advenir dans la tête du spectateur (*voir les extraits vidéo sur le site Internet « Chair de lumière »*).

Pour ce qui est du dispositif de captation sonore, il devient rapidement apparent. L'objectif est de fausser la perception du spectateur; sur le site, les oiseaux et le son des insectes chantants emplissent l'espace sonore. Lors de l'étude 3, les enceintes sont disposées de manière à s'adapter à l'environnement sonore. Je peux ainsi vérifier par ce dispositif l'hypothèse qu'une écoute simultanée et superposée des courtes capsules

---

<sup>68</sup> Je reviendrai sur cet aspect au Temps4 du chapitre 6.



sonores créées lors de l'étude 2 (sons d'environnement trafiqués) à ceux de l'environnement (sur place) favorise, par distorsion perceptuelle, l'illusion perceptive chez le spectateur. Je risque que les oreilles attentives et celles des amateurs d'ornithologie reconnaissent le leurre. Je constate par contre que les capsules sonores diffusées dans l'installation procurent au site une ambiance étrange et mystérieuse<sup>69</sup>. Cette piste est à explorer plus profondément, entre autres lors des ateliers de formation.

Bien que je l'affectionne et lui reconnaisse le potentiel créatif, j'en arrive à questionner le type de site choisi : en campagne, éloigné de la ville. Le défi d'y inviter les spectateurs est grand. Aussi, l'aménagement minimal du site comporte des risques pour la sécurité du promeneur, car, même pour moi qui connais bien le terrain, il m'arrive de trébucher dans les herbes. Près d'un marais, l'humidité favorise la prolifération de moustiques. D'autres difficultés, tels le besoin en électricité des appareils énergivores et la nécessité de camoufler la régie, participent à la remise en question du site.

Je retiens cependant l'idée du sentier balisé, itinéraire circonscrit restreignant les possibilités du promeneur, fera partie du scénario. En le sécurisant, ce type d'aménagement aide le marcheur, le dégage d'un réflexe excessif de protection naturelle ce qui, du même coup, le rend plus disponible à l'expérience. Il reste à déterminer quelle forme doit prendre ce sentier balisé. J'envisage d'autres sites pour la présentation finale, dont celle du jardin urbain, ce qui favoriserait l'accès aux personnes à mobilité réduite. De plus, j'envisage de présenter dans les sentiers du jardin, les étapes de la création des études. Des éléments révélateurs issus des études illustreraient ma quête, par échelons de proximité, de la représentation à l'illusion expérimentielle de l'apparition du spectateur.

---

<sup>69</sup> Des extraits sonores sont déposés pour l'écoute sur le site Internet *Chair de lumière*.

À la suite des observations faites lors de l'étude 3, je conclus que les modalités d'apparition propres à mon projet résident dans le mélange du réel et du différé retransmis d'une même source issue de l'environnement (sonore et vidéo), de l'effet hypnotisant produit par une fréquence sonore (chant de cigales), du changement de la luminosité crépusculaire et de la spatialisation sonore par rapport à l'emplacement du spectateur dans le sentier.

J'élabore un nouveau scénario :

Un spectateur seul est invité à marcher dans un sentier dans la nature. Ce sentier se termine sous un arbre, dans lequel est dissimulé un dispositif. Aux prises avec des illusions perceptuelles, il ressent une présence sans pouvoir l'identifier. Le soleil se couche sous ses yeux : le crépuscule lui dévoile les panneaux de verre sur lesquels il voit son corps se dédoubler; son corps est un halo de lumière qui fusionne avec la lumière de la tombée du jour. (Béland, Marjolaine, 2004-2013)

À la suite de cette série d'études, il m'apparaît important de faire éclater la forme dans la présentation finale de ma thèse écrite; je pense à aménager un sentier où, de façon métaphorique, l'installation tracerait les méandres et les trajectoires du projet par la présentation des résultats des trois études. D'une représentation médiatique du spectateur qui voit son reflet dans les panneaux de verre (étude 1) vers une expérience perceptuelle inattendue (illusion du double par le dispositif final), le sentier permettrait de suivre la quête d'une recherche théorique et pratique tendant vers l'abolition de la distance entre l'œuvre et le spectateur, pour atteindre une proximité de plus en plus intime où l'expérience du phénomène d'apparition émane uniquement du spectateur.

### *5.1.3. Activités de recherche création en ateliers privés et ateliers de formation (2004-2013)*

Aux trois d'études décrites à la section précédente s'ajoutent des activités de recherche création effectuées en ateliers. Leurs objectifs sont plus flous et de longue haleine. Elles sont réalisées dans différents locaux, tels mon atelier personnel<sup>70</sup> et des studios de son<sup>71</sup>. La nécessité d'explorer certains procédés, techniques, appareils et technologies me mène aussi à m'inscrire à des ateliers de formation (voir Tableau 6). Ces deux types d'ateliers s'inscrivent différemment dans le processus de création; je les traite dans cette section puisqu'ils ont eu un impact dans les choix technologiques et techniques qui ont présidé à la réalisation du dispositif des présentations finales.

J'ai consacré plusieurs mois à étudier différents procédés d'illusion : techniques d'illusionnistes, d'immersion, de modélisation 3D qui m'apportent de nouvelles perspectives qui s'ajoutent à celles issues de mes lectures d'ouvrages sur la cognition. Je considère aussi sérieusement programmer une application de réalité augmentée pour iPad.

Mais les explorations les plus importantes furent celles sur l'effacement du dispositif. Je cherche des façons de le rendre non visible, camouflé, non apparent. Ainsi, pour la diffusion vidéo, outre les panneaux de verre des études 1 et 3, l'utilisation d'écrans de brume, de brumisateurs et d'autres machines de ce type est envisagée pour faire apparaître l'image vidéo autour du corps du spectateur.

Mon inscription à des ateliers de formation vient d'un désir de mettre à jour mes connaissances sur les principes de la production sonore 3D : pour que la transparence

---

<sup>70</sup> Atelier personnel. 5445 rue de Gaspé, Local 700. Montréal (2010-2013).

<sup>71</sup> Studio multiphonique de l'École des médias de l'UQAM et studios de son et de montage vidéo à Hexagram-UQAM.



de la diffusion sonore soit parfaite, elle doit rendre l'image sonore le plus fidèlement possible de l'acoustique naturelle. Ainsi, trois ateliers sont faits à OBORO, centre dédié à la production et à la présentation de l'art, des pratiques contemporaines et des nouveaux médias (Montréal). Le dernier atelier a été particulièrement constructif : je conçois un dispositif avec des haut-parleurs de surface (*tactile transducers*) collés sur des panneaux de verre qui se trouvent à jouer le rôle de caisses de résonance. Les haut-parleurs étant de petite taille, ils peuvent être camouflés. Ainsi, les promeneurs ne pourraient pas détecter la provenance de la source sonore, le panneau de verre devenant la boîte de résonance, amplifiant le son, les ondes sonores faisant vibrer toute la surface.

Bien que les techniques d'enregistrement et de diffusion audio 3D soient des plus fascinantes, l'idée de développer le projet à partir de ces principes n'est pas retenue compte tenu de l'angle donné à ma création : il aurait fallu en faire un objet de recherche en soi.

À partir de 2012, je dois composer avec la désuétude de mes équipements informatiques : mon ordinateur ne pouvant supporter les nouvelles versions de certains logiciels essentiels, je migre vers le système Os X 10.8 en faisant l'acquisition d'un nouvel ordinateur au printemps 2013. Plusieurs équipements maintenant incompatibles sont abandonnés dont la caméra utilisée lors des premières études; la programmation conçue pour celle-ci, datant d'avant 2010, est aussi désuète. Je pense alors à l'utilisation de la Kinect de Microsoft<sup>72</sup>. L'appareil est doté d'une caméra infrarouge, ce qui permet de capter des images dans l'obscurité, un avantage par

---

<sup>72</sup> Périphérique destiné initialement à la console de jeux vidéo Xbox 360 qui permet de contrôler des jeux vidéo sans utiliser de manette.

rapport à ma première caméra. Je m'inscris à un dernier atelier de formation consacré à ce capteur, cette fois à la S.A.T<sup>73</sup>.

Lors du processus de création, la place et le rôle qu'occupait la technologie se modifiaient : tantôt elle est placée au cœur de l'œuvre, tantôt en périphérie de celle-ci.

## 5.2 Choix déterminants

Pour diverses raisons, dont celles exposées plus haut, en 2013, j'en arrive à la conclusion, qu'il vaut mieux changer le type de lieu de présentation; je questionne aussi l'idée de faire des présentations extérieures. Le choix est déchirant, car je tiens à travailler à partir du coucher de soleil, principalement pour la concordance du crépuscule avec le concept de chiasme. Mais la recherche d'un site extérieur idéal (vue sur l'ouest sans obstacle, sans trop d'intervention humaine, avec alimentation électrique, mais sans génératrice bruyante) me garde dans une impasse difficile à soutenir plus longtemps. Pour réaliser le projet, je dois me dessaisir de cette idée; je constate alors que j'en suis exactement au « moment du rejet du projet au profit de ce qui se révèle lors du trajet » (Lancri, 2006). Je dois aller de l'avant, et ce, malgré les perturbations et les conséquences que cela entraînera inévitablement sur le projet déjà bien amorcé.

Un cycle de neuf laboratoires menant aux présentations finales de ma thèse commence en avril 2013. David Mercier, un étudiant finissant du programme Médias interactifs (Faculté de communication, UQAM) vient m'assister dans les recherches à titre de stagiaire<sup>74</sup>. J'intègre David à ce stade du processus avec deux mandats précis; le premier

---

<sup>73</sup> Société des arts technologiques de Montréal.

<sup>74</sup> David a étudié en arts visuels au CEGEP d'Outaouais. Il a fait quelques expositions en vidéographie. Le stage de 280 heures se termine à la fin juin 2013.

mandat est celui d'assistant à la direction technique et à la production. David doit dénicher des sites potentiels, dresser la liste des équipements nécessaires et en faire la réservation, préparer des maquettes, faire des recherches ciblées, établir des échéanciers, etc. Son deuxième mandat est plus flou : je tiens à ce qu'il soit impliqué dans le processus de création, il devient alors à la fois cobaye et « muse ». L'apport de David est déterminant; ce point est expliqué au chapitre 4, section Temps2.

Après plusieurs visites de sites intérieurs et extérieurs (jardins, parc, etc.), mon choix se pose sur le local CO-R700 du Cœur des sciences<sup>75</sup>. Aussi nommé la Chaufferie, le local est géré en partie par Hexagram, ce qui est avantageux pour la disponibilité des équipements audiovisuels. Les principaux atouts de cette salle, en plus de sa taille et de sa forme allongée, sont sa fenestration exceptionnelle qui offre une vue sur l'extérieur. Espace enclavé par d'autres bâtiments, il est impossible de voir le coucher de soleil, par contre la lumière naturelle baigne le local et offre beaucoup de potentiel. Aussi, la Chaufferie est ceinturée de sentiers asphaltés, ce qui est séduisant, car l'idée d'aménager un sentier demeure un élément important de ma recherche création depuis l'étude 3 (voir la figure 22. *La Chaufferie. Hexagram-UQAM. Montréal*).

Le site étant choisi, nous pouvons réserver les dates pour les laboratoires qui seront faits *in situ* de même que les présentations publiques. Celles-ci auront lieu le 12, 14 et 15 septembre 2013.

Les laboratoires *in situ* sont particulièrement intenses. La journée entière est consacrée à préparer les médias et les éléments du dispositif à tester lors du crépuscule. Cette période étant relativement courte, il faut à la fois observer, modifier, adapter, chercher, créer, noter, capter et documenter pour les prochains laboratoires, et ce, pendant une

---

<sup>75</sup> 175, avenue du Président-Kennedy. Montréal (Québec).



trop courte période de trente minutes. À la suite des résultats et des observations, je prépare seule ou avec les collaborateurs la prochaine séance.

Tout comme pour les études, le principal objectif est de concevoir un dispositif épuré au maximum, apte à susciter l'expérience d'apparition.

Pour la description détaillée des laboratoires et leurs objectifs, je vous réfère au tableau synoptique (voir *Tableau 7*) ainsi qu'aux illustrations et fichiers audiovisuels disponibles sur le site Internet *Chair de lumière*<sup>76</sup>.

### 5.2.1. De *land art* à *in situ*?

L'expérience telle que conçue dans les études se voulait être en symbiose avec un site en particulier, en Montérégie, où les champs plats cultivés offrent aux regards une vue imprenable sur l'horizon. L'environnement sonore et visuel contribuait non seulement au procédé de l'illusion, mais aussi à l'esthétique de l'œuvre. D'un point de vue formel, les études s'apparentaient au *land art*, l'œuvre utilisait les éléments naturels du site et faisait corps avec eux, le dispositif s'effaçait au maximum. L'œuvre était alors tellement fusionnée aux caractéristiques de ce site qu'il m'a été difficile de trouver un nouvel endroit de présentation.

Lors de mon arrivée à la Chaufferie, je compte explorer quelques intuitions issues de mes dernières explorations; j'ai à ma disposition une salle fenestrée et je désire exploiter au maximum la luminosité du local. Mis à part ce contact avec un élément naturel, tout l'environnement de la Chaufferie est foncièrement opposé à l'ancien site. Du site naturel à l'espace urbain, peut-on parler d'un simple glissement du *land art* à

---

<sup>76</sup> Accessibles dans la section Documentation / Études et laboratoires / Été 2013.

l'*in situ*? Cette question interroge le rapport de l'œuvre au site, à savoir ce qui est impérativement lié au site et ce qui ne l'est pas.

Dans l'article *L'œuvre in situ : spécificité ou contexte?*, Andrea Urlberger (2008) compare le rapport qu'entretiennent l'œuvre de type *land art*, *site specific* ou *in situ* aux sites. Selon l'auteure, ces rapports varient beaucoup, mais la plupart du temps, la spécificité du site a une importance moindre qu'elle ne paraît :

*In situ* ou *site specificity* ne peuvent que rarement être considérés dans les limites étroites d'une simple inscription territoriale d'une œuvre. Celle-ci se réfère dans la plupart des cas aussi à une situation spatiale générique et non seulement à un endroit spécifique. Cette ambivalence permet de considérer la *site specificity* plutôt comme une *context specificity*, voire une *generic specificity* interrogeant sans cesse les articulations complexes entre le site où l'œuvre se situe et le contexte auquel elle se réfère. (2008, p. 17)

En y regardant de plus près, je constate qu'en fait, l'œuvre avec son projet d'apparition peut être présentée sans égard au site choisi, et ce, sans qu'elle ne soit dépouillée de son essence. Cependant, je ne peux pas en dire autant du dispositif qui suscitera cette apparition. Celui-ci aura toujours à s'adapter au site selon les versions, minimalement dans certains cas, plus profondément, voire radicalement pour certains sites, jusqu'à entraîner des transmutations, comme ici à la Chaufferie.

### 5.2.2. Architecture

Bien que le bâtiment semble isolé, la Chaufferie est attachée à un complexe architectural. C'est une salle pouvant facilement être aménagée pour des expositions. Une fois ses portes fermées, elle emmure le spectateur dans un huis clos, ce qui diffère considérablement des promenades dans les sentiers des études.

Dans les études, la nature pouvait à elle seule satisfaire le promeneur : ainsi, tout élément inusité pouvait se détacher du paysage et surprendre le spectateur. Dans le cas d'une présentation dans un parc ou un jardin public, le promeneur pouvait simplement se balader sans être conscient d'être exposé à une proposition artistique. Dans la Chaufferie, il en va tout autrement. Ce n'est pas au hasard d'une balade qu'on entre dans un tel local, mais suite à une invitation; en voyant le local dénudé, un badaud non informé de la tenue d'une soirée événement risque simplement de quitter l'endroit rapidement. Cet aspect est à considérer lors de l'aménagement du dispositif.

Je dois aussi tenir compte que ce local, avec ses murs et son plafond blancs, risque d'être abordé par les spectateurs comme étant un espace d'exposition (cube blanc), avec les attentes que cela comporte. Il n'apparaît essentiel d'éviter d'accentuer l'effet *cube blanc* en camouflant les éléments non scénarisés, ces détails de l'aménagement architectural habituellement vus comme indésirables (plaques murales, panneaux signalétiques pour les toilettes, etc.); comme pour les études, l'apparition émerge du site, ainsi, celui-ci doit rester tel quel. Par contre, je réévalue l'importance que l'invisibilité du dispositif peut avoir dans un tel espace sur l'adhésion du spectateur à l'œuvre : si l'œuvre émane du site, encore faut-il développer des stratégies pour que le spectateur y reste jusqu'au crépuscule. Je conçois une scénographie dans laquelle un minimum d'éléments du dispositif est dévoilé. Je cherche l'équilibre entre le dépouillement extrême et l'exposition suffisante des éléments du dispositif.

L'arrivée en juin sur le site de la Chaufferie provoque une longue phase de stagnation : elle est causée par des tergiversations devant des choix difficiles à faire liés au site. J'abandonne plusieurs idées et veille à ne pas complexifier le projet. Souvent, il y a impasse. Je constate que le site demande plus que de simples ajustements du dispositif prévu pour une clairière. Ces changements apportent des modifications majeures aux



différents éléments du dispositif et plus étonnamment, des changements qui vont jusqu'à des transmutations qui affecteront des modalités d'apparition.

### 5.3. Transmutations du dispositif

À la lecture des sections précédentes et au visionnement des médias ou encore, si le lecteur a assisté aux présentations finales, les soirées événement de septembre 2013 peuvent sembler ne pas être en continuité avec les études effectuées avant 2013; pourtant il s'agit bel et bien du même projet. Les intentions sont toujours les mêmes : mobiliser tous les efforts pour faire naître l'apparition. Par contre, il était à prévoir que le projet, en changeant de site, nécessiterait une adaptation importante. Migrant du rural à l'urbain, le scénario établi lors de la troisième étude devait être modifié. Pour le reste, je comptais reprendre les mêmes éléments, mais en les réaménageant, telles une transposition ou une variante (*voir Tableau 2. Éléments à aménager*). Cependant, dès les premiers laboratoires tenus à la Chaufferie, un constat s'impose : il ne suffit pas d'adapter ou de transposer les éléments du dispositif, mais je me dois de les transmuter.

J'emploie le terme transmutation dans le sens du changement d'une chose en une autre, dans sa substance même, car la transformation « affecte d'abord la forme, la transmutation est substantielle » (Godin, 2004, p. 1359). Le changement de la nature, même des éléments, est surprenant : la marche devint alors la durée, un symbole une vidéo, l'illusion une immersion, et le sentier, un scénario en cinq temps. Je croyais adapter l'œuvre à la Chaufferie, *in situ*, j'en ai plutôt transmuté les principaux éléments du dispositif.

La transmutation étant parfois insuffisante en elle-même, certains éléments sont également permutés et fragmentés; les laboratoires me révèlent que je dois laisser

encore plus de liberté à ce projet et le dématérialiser. L'immatérialité visée consiste à effacer au maximum le dispositif (je persévère à garder en tête cet ambitieux objectif). Un long processus s'amorce, chaque unité est questionnée; des actions de fragmentation sont entreprises : déformer, déstructurer, déconstruire, démonter, démanteler, désassembler, morceler, démembrer, désarticuler, je me retrouve souvent à la limite de l'art, prestidigitatrice d'un casse-tête immatériel.

Les fragmentations ne concernent pas seulement les éléments du dispositif; elles troublent mon esprit. Elles accentuent mes doutes et me plongent dans des impasses générées par l'inconciliable des nouveaux éléments apparaissant avec le projet initial. Toulouse dit à ce sujet :

Engagé dans une recherche créatrice, l'artiste est d'abord confronté à une fragmentation. Ce qu'il fait ne correspond que partiellement à ce qu'il voudrait obtenir. Ses intentions conscientes sont contrariées et il éprouve un sentiment d'insatisfaction. C'est un premier stade inévitable de la création et cette fragmentation est le reflet de la fragmentation de la personnalité de l'artiste lui-même qui a souvent l'impression d'être le témoin involontaire d'accidents qui lui sont étrangers. La résistance que le médium oppose à sa projection suscite chez l'artiste une vive frustration. Les choses ne vont pas comme il le voudrait. On pourrait dire que c'est la faillite du processus secondaire. (2012, p. 58)

La transmutation et la fragmentation sont continues et même systémiques; ces opérations se reflètent jusque dans la forme de mon récit de pratique. Pensé à l'origine pour être présenté sous forme de sentiers, le récit, présenté au chapitre 4, est maintenant divisé en cinq Temps, ceux de l'œuvre elle-même.

Quand je fais le bilan, je constate que toutes ces opérations menées lors des laboratoires ont créé de nouvelles modalités de l'illusion expérientielle aptes à susciter l'apparition dans un nouveau contexte radicalement différent du précédent. Dans les

prochaines sections, je décris en détail quelques-unes des plus importantes transmutations.

### 5.3.1. *Sentier, spatialité, déambulation et spectateur*

Après avoir exploré la Chaufferie et ses environs, l'idée d'aménager des sentiers dédiés à la déambulation du spectateur est abandonnée : les sentiers extérieurs ne peuvent pas être aménagés sans complexifier l'installation. Le spectateur sera donc convié à venir directement à la Chaufferie : ainsi, il ne sera plus un promeneur-spectateur, mais plutôt un participant-spectateur<sup>77</sup>, un spectateur appelé à participer à l'expérience dans un espace immersif.

#### De sentier linéaire à espace de circulation

En mettant de côté le sentier linéaire pour concentrer le dispositif dans un local, je change la relation du participant avec le site; il n'est plus le promeneur solitaire du sentier, mais un participant engagé dans une exploration solitaire dans un *espace partagé*. Je dis *partagé*, car un deuxième changement important s'opère, celui du nombre de participants.

Pendant tous les cycles des études et des ateliers, j'avais en tête que l'expérience finale s'adressait à un spectateur seul. Chaque soir, il y aurait eu une présentation différente pour chaque spectateur, unique, puisqu'inévitablement les conditions climatiques sont changeantes. Le spectateur ne pouvait qu'être seul, d'abord parce que le sentier était étroit et à la queue leu leu risquait de nuire à la réceptivité de l'environnement. Mais

---

<sup>77</sup> Le terme « participant-spectateur » sera privilégié dans les prochaines sections lorsqu'il sera question de ceux et celles ayant participé aux soirées événement.



c'est surtout le fait que l'espace sous les arbres était conçu comme un *sweet spot*<sup>78</sup>, tant visuel (coucher ce soleil, disposition des panneaux par rapport à la vue sur le coucher soleil, captation vidéo) et sonore (dispositif en cercle des haut-parleurs). La composante audiovisuelle du dispositif, vue comme une unité, est maintenant l'objet de fragmentation; au final, je n'impose pas une position spatiale pour un point de vue idéal, celui de l'artiste. Il y aura plutôt plusieurs points de vue possibles, selon la position du participant-spectateur dans la salle et par rapport aux éléments du dispositif.

Le choix de présenter l'œuvre dans un espace clos et de l'ouvrir à plusieurs participants-spectateurs à la fois, provoque la transmutation d'une modalité, celle liée aux déplacements du participant-spectateur dans l'espace; la déambulation linéaire des études se transmue dans la Chaufferie en une déambulation circulaire. Le sentier dans la nature, d'une longueur d'une trentaine de mètres linéaires, devait être exploré par le promeneur-spectateur, à sa propre vitesse. L'itinéraire rectiligne suggérait un déplacement du point A au point B et je peux croire selon toute logique que la majorité des personnes auraient suivi ce tracé. Dans la Chaufferie, l'espace n'est plus linéaire, mais constitue une superficie. La déambulation se transmute en exploration sur 200 m<sup>2</sup>. Contraint auparavant dans le sentier, le participant circule ici librement : le trajet de son exploration ne peut être qu'en boucle, dans un *espace de circulation*, pour reprendre le terme de Alberganti (2013).

Ainsi, la durée de l'œuvre n'est plus intimement liée à la déambulation du promeneur-spectateur; elle est maintenant imposée par l'œuvre elle-même,

---

<sup>78</sup> Le terme appartient au domaine de l'acoustique sonore : il désigne l'emplacement idéal où l'écoute est optimisée.

particulièrement au Temps0, d'une durée d'une vingtaine de minutes<sup>79</sup>. Ici, la transmutation à elle seule du temps de déambulation au temps de l'œuvre n'est pas suffisante; une réorganisation est nécessaire et celle-ci ne peut se réaliser que par une opération de fragmentation. Je cherche donc, à partir de juin, à dissocier les actions liées à la durée et à les déplacer par bribes à travers les différents Temps.

### Fragmentation du sentier en Temps

Une fois les dates des présentations finales établies, une des premières choses qui est questionnée est la durée de l'expérience et l'heure de convocation des participants-spectateurs. Dans les études, l'expérience était divisée en deux sections distinctes : déambulation et arrêt du promeneur-spectateur sous le dispositif à la fin du parcours.

Dans le sentier de l'étude 3 aménagé dans un espace balisé et confiné, les éléments perceptuels étaient passablement encadrés pour que le dispositif devienne générateur d'illusion. La surprise apparaissait au détour de la déambulation. Les caractéristiques du sentier et son contexte exigeaient que la déambulation se déploie à une cadence lente, *largo ma non troppo*. La durée de l'expérience s'effectuait donc au rythme du promeneur-spectateur.

En juin, je décortique les intentions de départ et les manipule jusqu'à ce j'en vienne à développer plus distinctement le concept « durée » de l'objet *sentier* au détriment de sa composante « espace ». Le sentier est alors dépouillé de sa matérialité, jusqu'à n'en garder que la durée de l'expérience.

---

<sup>79</sup> La durée du Temps0 a varié selon les présentations. Pour les explications détaillées, voir la section Temps0 du chapitre 6.

Par la suite, j'échantillonne et fragmente l'expérience de la déambulation dans les sentiers des études jusqu'à sa plus petite unité, pour arriver aux actions suivantes :

- Marche et exploration
- Arrêt
- Observation
- Mystère
- Découverte
- Illusion
- Surprise
- Apparition (...)

Je regroupe les fragments :

- A : marche et arrêt par l'exploration (quête du mystérieux)
- B : observation
- C : illusion, découverte, surprise
- D : apparition
- E : (...)

De la mise à plat de l'expérience suscitée par le sentier naît l'idée de diviser les soirées en cinq sections distinctes. Les cinq fragments sont nommés *Temps*<sup>80</sup> et sont numérotés de 0 à 4.

#### De sentier déambulatoire à soirées évènement

Des études, je garde l'idée que le crépuscule, moment d'entrelacement du jour et de la nuit, demeure le lieu de l'apparition. Lors des recherches en 2012, j'apprends qu'il existe différentes appellations pour le crépuscule, dont celui de civil<sup>81</sup>. En consultant le calculateur sur le site Internet du Conseil national de recherches Canada (2012), j'établis le calendrier et l'horaire des présentations finales autour des heures du

---

<sup>80</sup> Pour aider la lecture, j'écris le mot Temps avec une majuscule pour distinguer la partie de la soirée avec le temps, mesure de la durée d'un évènement.

<sup>81</sup> Le crépuscule civil est le moment où le centre du disque solaire est 6 degrés et moins sous l'horizon (CNRC, 2012).



crépuscule, qui varient de quelques minutes par jour (voir Annexe F. Scénario basé sur le crépuscule civil). À Montréal, en septembre 2013, le crépuscule civil est d'une durée de 30 minutes.

Je détermine que le Temps3 sera basé sur le crépuscule : sa durée sera donc de 30 minutes. À partir de cet ancrage, les fragments sont manipulés et la scénarisation maintes fois remaniée jusqu'à cette version finale, début septembre. Les Temps ont alors leur propre dynamique et une durée délimitée :

- Temps0 : le temps du préalable. (... 22 minutes).
- Temps1 : le temps de l'exploration et de l'immersion. 13 minutes.
- Temps2 : le temps de l'illusion. 10 minutes.
- Temps3 : le temps du chiasme. 30 minutes.
- Temps4 : le temps de l'œuvre suspendue. (...)

À partir de toutes ces informations, je peux déterminer l'heure précise à laquelle je convoquerai les participants.

- Le jeudi 12 septembre à 18 h 26
- Le samedi 14 septembre à 18 h 22
- Le dimanche 15 septembre à 18 h 20

L'opération de fragmentation se déroule au sein des Temps, réceptacles des nombreux télescopes cycliques de la temporalité et de la spatialité jusqu'à la désagrégation, puis réorganisation de l'œuvre. Curieusement, les Temps sont devenus des zones quasi étanches, dans lesquels des types de sensorialité et d'actions sont attirés.

### *5.3.2. Sensorialité, perception et illusion*

Avec l'abandon du sentier, le sens du mouvement, ou kinesthésique, est maintenant moins prépondérant. Maintenant, ce ne sont plus les déplacements dans l'espace qui sollicitent le plus les capteurs sensoriels du participant, mais plutôt le temps. Bien

qu'elle ne soit pas encore bien comprise par les scientifiques, certains avancent que la perception du temps est un sens en soi. C'est du moins l'hypothèse que soutient l'équipe de *Perception du temps et des rythmes : mécanismes et dysfonctionnements* dirigée par Pouthas<sup>82 83</sup>.

Dans les présentations finales, le sens de la temporalité participe à l'expérience d'illusion par une lenteur que je compte imposer. Cette lenteur est abordée comme agent d'hypnose, une modalité de l'apparition des études ici transmutée.

La temporalité peut être vue aussi comme agent de l'apparaissant de l'invisible :

S'il en est ainsi, il en découle que le temps de l'œuvre d'art n'est autre que le temps de l'œuvre elle-même : d'une chose parmi les choses dont la temporalité *soutient* l'apparaître de l'invisible, sans se confondre avec lui. (Majolino et Masselot, 2011, p. 120)

### 5.3.3. Fissures : l'arrivée d'Ariane et de Julie

En août, Ariane Boulet et Julie Beaulieu, deux interprètes-chorégraphes<sup>84</sup> se joignent à moi pour la conception d'éléments scénographiques<sup>85</sup>. Je vois d'abord leur intégration à l'œuvre comme un transfert des actions du promeneur-spectateur maintenant disparues du nouveau scénario : ainsi, les deux performeuses marcheront dans les sentiers à la place du promeneur-spectateur, la déambulation leur étant déléguée.

---

<sup>82</sup> L'Unité de neurosciences cognitives et imagerie cérébrale de l'Hôpital de la Salpêtrière, à Paris.

<sup>83</sup> Dans l'article *Une horloge dans le cerveau* de la revue de vulgarisation *Pour la science*, (2010), les auteurs affirment que « certaines aires cérébrales de la perception du temps ont d'ores et déjà été identifiées ».

<sup>84</sup> Voir leur biographie à l'Annexe E. Programme de la soirée.

<sup>85</sup> Leur participation au projet sera discutée au chapitre 6.

Parallèlement, je constate qu'à force de transmuter et de fragmenter, des fissures viennent lézarder l'unité de l'œuvre, qui s'en trouve affectée et affaiblie. Entre les fragments décousus se crée un abîme qui nuit à la cohésion de l'œuvre, un vide dans lequel le participant risque d'être précipité, au détriment de l'expérience souhaitée. Pour pallier ce qui m'apparaissait un manque, je cherche un élément liant et unificateur. Je pense alors à donner ce rôle aux deux performeuses.

Séances photo, tests et pratiques s'enchaînent. J'examine l'apport d'Ariane et Julie sous différents angles. Leur présence, qu'elle soit réelle ou à l'écran, doit être énigmatique; à certains moments précis dans les soirées événement, je veux que cette présence s'incruste dans l'inconscient des participants. Leur passage tour à tour de présence réelle à présence à l'écran, vise à contribuer à l'effet de présence, une astuce pour favoriser l'illusion.

L'imagerie créée glissera inévitablement dans une représentation du corps, ce que je voulais esquiver dans ma quête d'une œuvre invisible, un deuil dont je traiterai en conclusion.

#### *5.3.4. Environnement visuel*

La Chaufferie et les lieux environnants font partie de l'œuvre. Les sentiers autour du bâtiment seront d'ailleurs exploités<sup>86</sup>. À l'extérieur, les étudiants et étudiantes de l'Institut de l'environnement s'affairent à leurs activités; ils discutent tout en arrosant des plantes qu'ils étudient attentivement. Cyclistes et piétons traversent l'aire aménagée, certains s'arrêtent pour un bref repos ou pour pique-niquer.

---

<sup>86</sup> Pour une description détaillée, voir le chapitre 6.



Les fenêtres de la Chaufferie offrent au regard du visiteur une ouverture sur l'extérieur; cependant, la hauteur des autres bâtiments qui l'entourent rend l'accès au coucher du soleil impossible. Lors des explorations de la salle en juin, David et moi cherchons quelques manières de retrouver cette vue du soleil; quelques idées germent comme celle d'en capter le coucher à partir des toits, puis de retransmettre le signal vidéo par un réseau quelconque (streaming). Cependant, en optant pour cette stratégie, le soleil n'est plus le soleil, mais une rediffusion du soleil voire une médiatisation du soleil; je veux absolument éviter d'engager l'œuvre dans cette direction. Je reviens alors à l'idée de départ : le soleil est l'agent d'un des deux états du chiasme, celui de la lumière, de la visibilité des choses. Dans le sentier des études, il était au cœur de la symbolique, visible par le promeneur-spectateur jusqu'à son déclin au crépuscule. Dans la Chaufferie, ce symbole est transmuté; je choisis de ne travailler qu'à partir de la luminosité de la salle. Le soleil, objet de la mise en scène dans le sentier, est partiellement remplacé par la luminosité d'un projecteur.

#### **Du panneau de verre à la fenêtre-écran**

Dans les études, les panneaux de verre servaient à la fois de support à réfléchir le participant et d'écrans de diffusion. Ils servaient de trompe-l'œil, d'agents d'illusions, rôle limité à la fin du parcours.

Les fenêtres de la Chaufferie, malgré qu'elles soient de même matière, ne peuvent être abordées de la même manière. D'abord, elles se donnent à voir dès leur entrée dans la salle, simplement en tant que fenêtres. Ce n'est que plus tard dans la soirée, au changement de luminosité que les fenêtres auront un nouveau rôle : celui d'être écrans et lieux de plusieurs figures chiasmatiques.

### Cadre et cadrage

L'expression de la fragmentation la plus complexe est celle que subit le cadre et le cadrage. J'emploie ici volontairement les deux termes en ayant conscience des multiples définitions selon l'angle des disciplines qui les abordent.

Le cadre délimite : il dissocie ce qui est à voir de ce qui ne l'est pas. La vision, le concept et la lecture de l'œuvre peuvent être cadrés. Pour le terme cadrage tel qu'on le conçoit au cinéma, il y a l'idée d'une capture par un appareil qui, souvent, restitue l'image telle quelle.

Lors des laboratoires, d'un point de vue conceptuel, l'œuvre est décadrée, recadrée et encadrée suite aux transmutations et fragmentations. Un des exemples est le cadre temporel de la soirée. Les participants sont conviés à une heure précise, les Temps1 à 3 sont chronométrés en fonction de l'heure du crépuscule; l'œuvre se déroule dans un cadre temporel très précis, déterminé, divisé par les Temps. Par contre, je résiste à enfermer l'œuvre sur elle-même; ayant du mal à accepter ce cadre rigide, j'appréhende les Temps du début et de la fin (Temps0 et 4) différemment; leur durée est indéterminée (...). Ainsi, le cadre temporel devient poreux : le Temps0 débute avant l'ouverture des portes et le Temps4 se poursuit au-delà de la soirée, laissant les deux extrémités de la soirée couler dans la sphère personnelle des participants. L'œuvre se fond ainsi graduellement avec ce qui n'appartient pas au Temps de l'œuvre.

Aussi, lors des spectacles d'art vivant ainsi qu'au cinéma, les portes de la salle se ferment pour bien marquer le début de l'évènement : c'est un cadre temporel normalisé, mais aussi, lié à l'architecture du lieu. Ici, les portes resteront ouvertes, comme pour une exposition et les participants circuleront librement, jusqu'au Temps2, où elles se fermeront, donnant des cadres de lecture disciplinaires dédoublés. L'architecture peut être vue aussi comme étant un cadrage du mouvement (Fabre et

Guérin) : le lieu limite le mouvement, mais aussi donne un sens à leur présence dans l'espace. Dans ce cas-ci, le cadre de l'architecture de la Chaufferie est retourné; une partie importante de la performance d'Ariane et de Julie se joue à l'extérieur, hors-cadre.

Les cadres des éléments du dispositif se multiplient; je choisis d'utiliser un écran et deux projecteurs. J'explore aussi les fenêtres qui encadrent la performance qui se déroule en présence. La superposition de ces éléments crée un effet multifenêtre (Lellouche, 1997) dans lequel se perdra l'attention du participant, surtout si l'on tient compte de l'effet hypnotisant des écrans ainsi que du rôle prépondérant que lui accordera le participant.

#### 5.3.5. Environnement sonore

Les *trompe-l'oreille* construits à partir des chants d'oiseaux et d'insectes chantants devaient servir à la déstabilisation du promeneur. Maintenant qu'il s'agit d'espace de circulation pour plusieurs participants-spectateurs, je ne peux plus aborder la conception d'un point d'écoute unique. Je repense la conception pour qu'elle soit immersive, globale et soutenue. Je croyais être en mesure d'interchanger les sources sonores, en les remplaçant par les bruits de la ville et quelques grillons logeant dans les bacs de l'Institut de l'environnement et dans la pelouse. En abandonnant l'idée des sentiers, l'utilisation des sons captés et traités en *temps réel* me semble beaucoup moins pertinente. De plus, une fois dans la Chaufferie, aucun son provenant de l'extérieur n'est audible, la salle étant elle-même bruyante.

Le caractère sonore de la Chaufferie a d'abord été perçu comme un obstacle majeur jusqu'à ce que je sois réceptive à sa richesse et sa variété acoustiques; la salle devient alors un personnage bavard. Elle semble jaser, dialoguer. Elle est quelquefois muette.



J'ai cherché à comprendre sa dynamique et son rythme : est-ce lié aux heures de la journée, aux heures d'ouverture des bureaux, à la température extérieure et aux besoins de climatisation, aux ventilateurs, au système électrique, etc. Je n'ai jamais trouvé la réponse. Le son provient d'activités multiples, sous-jacentes, invisibles et non identifiables. Il signale une présence, quasi mythique; connaissant les premières fonctions du bâtiment (chaufferie d'un hôpital), il m'arrive même de penser avec une certaine ironie que le lieu est peut-être fantomatique.

En travaillant seule de longues heures dans cette salle, isolée de l'activité estivale extérieure, j'en suis venue à me faire amie de cette salle. En me baladant, j'entends différemment, un nouveau son se révèle tantôt près des trappes d'aération ou des portes, d'autres fois au centre de la pièce ou près des toilettes. Ils émanent des murs ou du plafond. Et il y a aussi ce sifflement aigu (le terme québécois *silement* est plus précis, car le son glisse délicatement sur les cils de l'oreille. Ce n'est pas ici une métaphore, mais bien une description sensorielle), autour d'une fréquence 740 Hz (autour d'un fa# du clavier bien tempéré, au-delà du la 440 Hz).

Cet élément sonore est particulièrement capricieux, imprévisible. Il est doux, *dolce e tranquillo*, non agressant, et se manifeste avec douceur. Malgré tout, sa forte présence s'impose. Je remarque que je ne suis pas la seule sensible à ce signal; lors des laboratoires, il arrive régulièrement que les collaborateurs et autres visiteurs interrompent leur conversation à l'écoute du son. Une des personnes particulièrement sensibles est Ariane, qui n'hésite pas à souligner la présence de cet élément sonore lors de sa manifestation.

Le son est suffisamment intéressant pour que je décide de créer une trame sonore en studio à partir de captations faites lors des laboratoires. Les prises de son ne sont pas dénaturées, peu de traitements étant effectués. Je laisse ainsi l'idée de la captation et du

traitement *en direct*. Un montage de la même durée que les soirées événement est créé en studio.

Dans l'étude 3, la diffusion sonore était essentiellement dédiée à créer l'illusion cognitive. Maintenant, elle a comme fonction d'immerger le participant dans l'espace. En ce sens, l'opération crée l'effet d'hypnose, semblable à celui de la stridulation des cigales. Cependant, ici le chant des cigales de la campagne est remplacé par un ronflement, grave et sourd, et un sifflement aigu. Ceux-ci, d'abord intrigant, deviennent dans la durée, hypnotisant. Ils invitent au recueillement et à la contemplation.

Pour la diffusion, je teste le dispositif conçu en février 2011 (voir *Tableau 6*); il s'agit de coller des haut-parleurs de type transducteur directement sur quatre fenêtres. Elles servent de résonateurs et deviennent ainsi supports de diffusion. Le son qu'il soit direct ou transmis émane de la salle elle-même, la trame fusionnant avec l'environnement. Sans pouvoir vraiment en repérer la source, le participant aurait été leurré par la fausse diffusion acousmatique, la salle à la fois source et diffusion médiatisée, étant elle-même à l'intérieur d'elle-même, visible sans l'être. J'ai dû malheureusement laisser tomber cette idée puisque les transducteurs ne pouvaient pas diffuser à un niveau sonore acceptable ni avec la qualité audio recherchée.

La spatialisation finale se fera à partir de quatre haut-parleurs posés sur des socles. Les volumes sonores doivent être bien dosés afin de sculpter la matière sonore, celle provenant de la salle et l'autre médiatisé; ainsi, la salle dialogue avec elle-même, et ce, malgré moi. Au gré des hasards, elle est tantôt en canon, d'autres fois, en phase et au diapason.

### 5.3.6. Langages disciplinaires et illusions expérientielles

Lors de premiers laboratoires, j'ouvre l'œuvre et explore toutes les possibilités techniques. Aucun outil ou appareillage n'est négligé. J'intègre et teste de nouveaux éléments au dispositif récupéré des études. Ces éléments sont souvent teintés par l'emploi qu'en font différentes disciplines. Certains sont même objet disciplinaire et leur mode s'articule autour de langages différents prescrivant chacun leurs règles.

Ainsi, le projet s'engage vers un assemblage multidisciplinaire, sans pour autant se replier sur aucune discipline. En juillet, je dresse une liste sommaire des éléments scénographiques que je compte utiliser en cherchant à y détecter des saillances :

- Dispositifs de diffusion variés : écran plasma, projecteur, haut-parleurs;
- Un dispositif de captation : Kinect;
- Techniques médiatiques et médias variés : montage vidéo, montage panoramique, photographie, spatialisation sonore, *cinemagraph*<sup>87</sup>, animation 2D;
- Langages disciplinaires : cinéma, vidéo d'art, installation, danse, performance, événementiel (event);
- Modes de diffusion empruntés au cinéma et à l'« installation-projection »<sup>88</sup>;
- Genre : art médiatique, installation, interactif, art vivant.

---

<sup>87</sup> La technique et du rôle du *cinemagraph* dans l'œuvre sont expliqués au Temps I du Chapitre 6.

<sup>88</sup> Le concept est défini par Weber (2003) comme suit : « L'installation-projection entretient un rapport privilégié à l'espace architecturale qui l'accueille. Elle dessine et affirme les limites d'un territoire. Que l'artiste considère cet espace qui lui est alloué comme un atelier, un lieu d'expérimentation, ou bien un refuge, son dernier bastion dans une société sur-productrice d'images, qu'il soit offensif et qu'il agresse les sens du visiteur, il semble chaque fois chercher à repousser les murs. (...) L'installation-projection est une œuvre « claustrophile » : enformée, encerclante, isolée, en retrait et parfois avilissante, elle s'entretient de la solitude de chacun, de la difficulté à communiquer une expérience sensible, à la fois intime et commune » (p. 15).



Pourtant, en y regardant bien, mon travail n'a rien de *disciplinaire* : il ne s'inscrit dans aucun code, aucun rite, aucun mouvement, aucune tendance, et il n'a pas l'uniformité ni la conformité que pourrait lui conférer un champ disciplinaire spécifique.

En fait, lors de mon exploration, je ne me soucie aucunement d'ancrer le travail dans une discipline. Je me concentre essentiellement sur les stratégies à déployer pour favoriser l'apparition du phénomène d'apparition. S'agit-il alors d'une œuvre postdisciplinaire?

Le terme de postdisciplinarité est utilisé surtout dans le domaine des sciences humaines, autour des *gender studies*. La définition de postdisciplinarité varie selon les auteurs consultés (Case, 2001; Herbst, 2008), et pour d'autres l'emploi du terme est même contesté (Sayer, 2000). Par contre, l'explication donnée par Wolmark et Gates-Stuart (2004) me semble pertinente puisqu'elle situe le concept dans un contexte de création :

Contemporary art and design practice, for example, consistently blurs the boundaries between popular culture, aesthetics and academic disciplines. By blurring distinctions between cultural categories, these hybrids challenge the legitimacy of the concept of an overarching and normative culture. Cultural hybrids disrupt and destabilise the regulatory characteristics of such a concept of culture precisely because they are never entirely outside it. Such hybrids have an interestingly partial existence that is consistently informed by their position within the materiality of the medium, but which also generates a notion of culture as plural, flexible and subject to change. Under such circumstances, sedimented disciplinary definitions and knowledge outcomes inevitably become less fixed and more heterogeneous. (p. 5)

Cette situation exprime en grande partie ce besoin que j'ai d'abolir les frontières entre les disciplines, mais surtout de dépasser leur mode et leur langage. Je pourrai même

avancer que ma posture face aux différents médiums s'apparente à celle proposée par Kinsey (2013) par rapport au post-médiatique :

I propose that there are a number of practices that engages with traditional categories of media, such painting, in order to emphasise and sustain a fundamental disruption in the ontology of both art and technology. Such practices are not only able to call the notion of medium into question as a determining category for art history, but also have the potential to help displace the instrumentalising narratives of technology in favour of questions of contingency and materiality. For these particular sets of practices, post-medium is thus mobilised as a liberating framework through which to reject the claim that the concerns of technology art antithetical to the concerns of art, reclaiming a questioning of specificity of mediums that might operate beyond the discourses of high modernism. (p. 81)

Dans les laboratoires, les médiums sont détournés de leur fonction attendue, prescrite par l'une ou l'autre des disciplines qui les utilisent. L'approche même des laboratoires faits à la Chaufferie est différente : dans la journée, le type de préparation effectuée ressemble à un travail *in situ* dont l'aboutissement au crépuscule emprunte aux procédés du cinéma (une journée de préparation pour 30 minutes de travail dont la documentation). Les langages aussi sont décloisonnés par bribes, et les articulations entre éléments sont tour à tour détournées et déterritorisées de leur discipline : par exemple, les notions de champs et de hors-champs tirées des codes cinématographiques sont transférées dans la chorégraphie de la performance en direct. Ici, il s'agit clairement de fragmentation.

#### 5.4. Impact des transmutations du dispositif sur les modalités d'apparition

À quelques jours des présentations, je me retrouve avec une œuvre dont le dispositif a été depuis avril 2013 grandement transmuté et même fragmenté. Ces transmutations ont leur impact sur les modalités d'apparition.

L'œuvre utilise toujours le même type de procédés d'illusion comme le principe de l'hypnose, les changements de luminosité et les effets de lumière, le verre et ses reflets, le mixage sonore d'une même source et son décalage entre le réel et la diffusion ainsi que des effets de spatialisation sonore. Cependant, comme nous l'avons vu, les médiums et la manière d'aborder la matière est complètement transmutée; ceci peut même donner l'impression d'une autre œuvre.

*Chair de lumière* a maintenant des accointances avec les arts vivants, le cinéma, le spectacle, et même les fantasmagories. L'œuvre est soutenue par un dispositif qui propose de nouvelles modalités d'apparition comme nous le verrons au prochain chapitre.



---

## Chapitre 6.

# RÉCIT EN TEMPS D'ARRÊT

Le lecteur trouvera dans ce chapitre mon récit de pratique ou plutôt, un récit de ma pratique : car il y aurait pu en avoir d'autres types, présentés sous diverses formes. Celui présenté ici opte pour un niveau de langage qui diffère des chapitres précédents; le lecteur y notera que le « je » y est plus intime, en évitant toutefois de verser dans l'anecdote. Mais le caractère particulier de ce récit va au-delà d'une *écriture au je* : c'est surtout la singularité de sa structure qui lui donne un statut distinctif.

Au début de la rédaction de ce chapitre, ma mémoire me renvoie à l'œuvre composée de bribes d'intuition enchevêtrées et échafaudée par ramification d'idées. La conception de *Chair de lumière* a émergé d'un élan créatif désordonné, lequel se mouvant dans un cadre extensible. Ainsi, l'organisation de son récit doit s'ajuster à ma pensée touffue, anarchique et dense manifestée lors du processus. Toulouse, professeur à l'Université de Rennes 2, lui-même engagé dans une pratique artistique, dit que « [...] la pensée de l'artiste est spécifique, paradoxale dans le clair-obscur de son évidence, pleine et vide, intense, mais confuse » (2012, p. 117). Le *clair-obscur de son évidence* exige du discours qu'il entame une quête, sa quête, celle d'une identité construite par le dévoilement de l'entrelacs de la création : « [la] lutte de l'artiste dans l'épaisseur de l'ombre, dans l'opacité de la création, donne-t-elle accès à une transparence du sens? Ce n'est pas certain, car le sens ne se livre pas. Une œuvre reste un mystère, une énigme, elle résiste à toute tentative de la cerner ». (Berthet, 2009, p. 225). À défaut d'être saisissable, l'œuvre s'offre néanmoins à la lecture par le choix de ses matériaux et de leur disposition. L'enjeu de ce récit est donc de sélectionner certaines saillances de

*Chair de lumière*, en fonction de mes intérêts et des préoccupations, de les regrouper et les organiser en concordance avec ma démarche de création.

Ici, l'œuvre engendre elle-même l'ordre de son récit. Jakobson, linguiste, s'interrogeait en 1960 sur le poète réflexif face à la fonction poétique, mais son propos peut s'adapter à tous les artistes qui s'engagent dans un récit de pratique, comme le souligne ici Toulouse :

[...] la *fonction poétique*, centrée prioritairement sur le matériau même du « message » et qui s'appuie sur les opérations de *sélection* et de *combinaison* de ses constituants. On ne voit pas pourquoi le poète (l'artiste) ne pourrait pas trouver profitable de s'interroger à leur sujet. Mais peut-être pour le faire a-t-il besoin de croiser des modalités différentes d'écriture, de composer une sorte de polyphonie pouvant associer les registres répertoriés de l'analyse historique des œuvres ou de la spéculation philosophique. (p. 132)

Le lecteur ne devra pas s'étonner si mon récit devient polyphonique : ces pages renferment à la fois un résumé du processus de création, des descriptions factuelles, des amorces d'analyse de l'œuvre, des retours sur le cadre théorique, la formulation de questionnements ainsi que la convocation de témoignages. Ces témoignages ont été recueillis à la suite d'une invitation lancée aux spectateurs sur une affiche à l'entrée de la salle ainsi que dans les notes de programme (voir *Annexe E*). Deux motifs justifient le choix d'y recourir. D'abord, ces témoignages sont des verbalisations des participants-spectateurs de leur expérience, autrement inaccessible. *Chair de lumière*, faut-il le rappeler, est une œuvre basée sur l'illusion, et les verbalisations constituent un accès privilégié au phénomène vécu de l'intérieur (voir la section 3.1) et à la prégnance perceptuelle qui en résulte. De plus, ces témoignages engagent et nourrissent des pistes de réflexion sur l'objet qu'est *Chair de lumière*.

Malgré tout, ce chapitre n'a pas la prétention à l'exhaustivité ni celle de l'objectivité qui requerrait une distance qui m'est impossible ainsi qu'une tout autre démarche que celle d'un récit de pratique.

Pour faciliter la lecture, j'ai mis en exergue (zone grise) la description de l'œuvre elle-même écrite au « je ». Des indications temporelles balisent le récit pour naviguer dans les différents moments de l'œuvre et de sa conception. Pour les témoignages, le nom du participant cité est écrit au complet la première fois; par la suite, seules les initiales sont inscrites afin d'alléger le texte. Le terme *participant* est employé au singulier pour qualifier celui que je me représentais lors de la conception tandis qu'au pluriel il réfère aux personnes observées lors des présentations.



## TEMPSO

Jeudi 12 septembre 2013. 17 h. Julie et moi attendons avec nervosité Ariane; nous devons tourner les deux séquences vidéo du Temps2 et il faut faire rapidement... les participants-spectateurs arrivent à 18 h 26. La caméra vidéo est installée sur le trépied dans la salle, d'abord devant la fenêtre de gauche pour un premier tournage. Ariane nous téléphone : elle sera en retard, coincée dans une clinique médicale. Ariane arrive *in extremis* à 17 h 45. Je n'ai que 45 minutes pour faire les deux tournages, le transfert des fichiers sur l'ordinateur, le montage et le rendu de la vidéo. C'est serré, mais c'est jouable.

Ariane et Julie ajustent rapidement leur lecteur MP3, toutes les trois nous préparons nos chronomètres : 4, 3, 2, 1, c'est parti. Je démarre le tournage 60 secondes plus tard, au moment où les deux filles commencent leur déambulation.

La caméra filme les interprètes qui marchent à l'extérieur de la salle, dans les sentiers; le parcours effectué est minutieusement chronométré. Tous les déplacements chorégraphiés sont dirigés par des indications verbales préenregistrées que les interprètes suivent, écouteurs-boutons aux oreilles.

Jeudi 12 septembre 2013. 17 h 55. J'ai en main un premier tournage. Ariane et Julie viennent me rejoindre dans la salle. Je déplace le trépied vers une fenêtre à la droite de la salle cette fois : nous remettons les compteurs de nos chronomètres à zéro et recommençons le même manège pour une deuxième fois. Au final, j'ai en main deux vidéos de cinq minutes montrant la chorégraphie selon deux points de vue, soit le côté cour et le côté jardin.

Immédiatement après le deuxième tournage, les fichiers vidéo sont transférés dans l'ordinateur afin d'en faire l'intégration dans le logiciel de montage, *Adobe Premiere*. Une fois leur taille réduite de 50 %, les deux séquences vidéo sont placées côte à côte sur fond noir de manière à créer une vidéo panoramique; le montage couvre ainsi un point de vue de 180 degrés. Aucun effet n'est appliqué. Après avoir effectué le rendu et la compression, la vidéo finale est transférée sur le deuxième ordinateur, branché à un projecteur : la vidéo sera diffusée au Temps2.

Les filles et moi respirons mieux, la présentation pourra débiter au temps prévu. Nous synchronisons à nouveau nos chronomètres : sans que les participants-spectateurs le sachent, nous sommes déjà dans l'évènement *Chair de lumière*.

Un écran posé sur un socle<sup>89</sup> près de la porte d'entrée; il diffusera les vidéos pendant le Temps0 et le Temps1.

[...]

Samedi 14 septembre 2013. 18 h 21. Je démarre la trame sonore.

Samedi 14 septembre 2013. 18 h 22. Je démarre le clip vidéo du Temps0 : à l'écran, des mots et des chiffres, blancs sur fond noir, sont divisés en deux colonnes. Dans la colonne de gauche sont énumérés les cinq Temps (Temps0 à Temps4 inclusivement) et dans la colonne de droite, vis-à-vis chacun des Temps, un chronomètre qui fait défiler en minutes et en secondes le temps à écouler avant le début de chaque partie de la soirée, les quatre Temps, exception faite du Temps4 dont le chronomètre affiche le temps écoulé depuis de démarrage du clip (voir la figure 23. *Les Temps et leur chronomètre*).

Samedi 14 septembre 2013. 18 h 32. Suite à la présentation du 12 septembre, j'ai choisi de faire entrer les participants-spectateurs 10 minutes plus tard que l'heure où ils sont convoqués.

Danaëlle ouvre la porte d'entrée; les participants-spectateurs peuvent circuler librement entre la salle et l'extérieur, mais la plupart de ceux qui entrent y errent : certains explorent les lieux à la recherche d'indices.

### *Convocation : évènement, avènement et attente*

*Dans l'art, il n'y a ni formes ni objets. Il  
n'y a que des évènements, des  
surissements, des apparitions.  
André Masson*

Samedi 14 septembre 2013. 18 h 33. Je suis dans un cagibi attenant à la salle : la porte entrouverte, j'observe les visiteurs. Ils ont très peu d'informations sur l'œuvre. Aucune note de programme n'est distribuée à l'entrée. La plupart n'auront en tête qu'une vague impression, celle donnée à la lecture des quelques mots lus sur l'annonce diffusée sur les médias :

<sup>89</sup> Écran *Thunderbolt Display* de Apple. Écran couleur de 27 pouces (diagonale visible) à matrice active (TFT) et à cristaux liquides (ACL) avec technologie de commutation en plan (in-plane switching, IPS). Résolution : 2 560 x 1 440 pixels.

*Chair de lumière* est une œuvre immatérielle et impalpable, dont la forme est à la frontière des arts médiatiques, du cinéma et des arts vivants et où le faire œuvre de l'apparition s'appuie sur l'éphémère, l'insaisissable et le fugitif, sur le nébuleux, le vague et l'incertain, sur la non-linéarité et l'imprévu, sur l'empreinte sensorielle imperceptible du spectateur. (Voir Annexe D. *Communiqué de presse*)

Certains se souviendront des quelques indications énigmatiques inscrites sur l'invitation envoyée sur les listes de diffusion en ligne, autour de dates et surtout des heures différentes pour chaque soir (voir la figure 24. *Invitation*). D'autres retiendront le terme « soirées événement ».

Août 2013. Loin d'être anodin et insignifiant, le choix des mots des accroches de l'invitation est délicat; désirant ne pas induire outre mesure l'expérience à vivre, je pèse l'utilisation de chaque mot : il faut piquer la curiosité des gens en évitant de trop diriger une lecture de l'œuvre.

Par l'intitulé *Trois soirées événement*, les représentations sont clairement annoncées comme étant événementielles. J'utilise ici le terme *événement* comme étant « ce qui, dans le temps individuel ou collectif, rompt la trame des faits habituels et marque la représentation » (Godin, 2004). Mais quel est cet *événement* annoncé sans être énoncé? Je souhaite que ce soit l'*avènement* de l'illusion, ce moment précis où *advient* l'illusion expérientielle. Dans mon projet, l'événement repose sur l'avènement, je pourrais même dire que l'événement est l'avènement de l'apparition.

Je me vois confrontée à un doute (comment annoncer un événement qui peut ne pas advenir?) et un dilemme (et si en créant l'événement, je détruisais l'avènement?). Je dois concilier l'événement, qui demande d'être annoncé, avec l'avènement qui lui, doit être à peine suggéré. En effet, pour que *Chair de lumière* fasse œuvre, il faut que l'invitation soit un astucieux dosage entre un annoncé magnétisant et un énoncé énigmatique.



L'évènement annoncé compte sur les attentes des gens, par contre l'avènement de l'illusion expérientielle repose sur l'*anti-attente*, car l'apparition advient par le surprenant.

Avec le peu d'informations livrées sur l'œuvre et le peu de cadrage de lecture de l'œuvre, je prévois des attentes très diversifiées; à la limite, pour *Chair de lumière*, il y a autant d'attentes qu'il y a de participants parmi lesquelles on retrouve seules ou combinées : découverte, divertissement, surprise, recueillement, observation, de la relaxation, de la connaissance, de la réflexion, etc.

Or, au lieu de générer des attentes, le dispositif de *Chair de lumière* doit instaurer un élément *anti-attente* universel, l'élément qui étonnera tout un chacun, l'élément qui détournera le participant-spectateur de toutes leurs attentes possibles. L'élément, qui au cœur de ma recherche création fera que l'avènement se fondera à l'évènement, non annoncé, mais identifié et nommé ainsi par le participant-spectateur l'ayant vécu.

### *Temps et temporalité*

Jeudi 12 septembre 2013. 18 h 40. J'observe les participants. Ils explorent la salle. Ils sont déjà *en attente de leurs attentes*, prédisposés et ouverts. **La plupart s'arrêtent devant l'écran au chronomètre : à gauche, le temps qui déroule, à droite, des citations. Les participants lisent** (voir la figure 25. Vidéo Temps0 avec citations).

Ces citations d'auteurs sont les jalons de ma thèse : elles traitent du phénomène d'apparition. Je choisis dans le Temps0 d'utiliser le mot non pas pour orienter la lecture de l'œuvre, mais plutôt pour modeler l'imaginaire et réaligner les attentes, au risque de teinter l'expérience.

Les participants sont happés par l'écran, l'exploration est minimale.

Une question me trotte en tête : mais pourquoi cette fascination pour l'écran? Pourquoi réduire son champ de vision à un si petit espace? Est-ce si hypnotisant?

Vendredi 13 septembre 2013. Les présentations s'inscrivent dans la série de laboratoires. Je continue à observer, à chercher. Suite à chaque soirée, je fais le bilan et teste le dosage entre annoncé/énoncé. L'élément *anti-attente* m'est encore insaisissable.

Plusieurs commentaires formulés suite à la présentation du jeudi m'indiquent que les citations ne produisent pas l'effet voulu chez tous les participants; je prenais plusieurs risques en optant pour l'intégration de textes dans l'installation : je risquais d'orienter trop fortement la lecture de l'œuvre, que les participants-spectateurs trouvent les propos trop didactiques. Je décide de les supprimer. Je retravaille le montage pour le lendemain.

Je crains qu'en enlevant les citations, je déséquilibre la durée de ce Temps : lors des 22 minutes du Temps0, les participants avaient l'alternative de lire ou non les citations, mais sans ces mots, sans « rien à voir » d'autre que le chronomètre, est-ce que ces 22 minutes ne risquent pas d'être insoutenables pour la plupart des participants?

Suite à ma réflexion de la veille, je décide que les participants entreront 12 minutes avant la fin du Temps0, soit 10 minutes plus tard que l'horaire prévu lors de la convocation. Ainsi, je ne dérangerai pas le déroulement et le minutage du reste de la soirée.

Samedi 14 septembre 2013. 18 h 40. J'observe les participants. Ils explorent la salle. Ils sont déjà *en attente de leurs attentes*, prédisposés et ouverts. **La plupart s'arrêtent devant l'écran au chronomètre : ils regardent le temps s'écouler** (voir la figure 26. *Participants-spectateurs devant l'écran. 12 septembre 2013*).

Même si certains perçoivent l'évocation du coucher de soleil, la plupart des participants n'arriveront pas à décoder les liens entre les cinq chronomètres et le minutage de la division de la soirée :

On a un écran sur lequel apparaît des lignes de temps. Zéro-zéro, zéro-un, zéro-deux, zéro-trois, zéro-quatre, je ne sais pas à quoi ça correspond. (...) Qu'est-ce l'artiste nous dit avec ces lignes de temps, en plus qu'il fallait être là à telle heure? Est-ce que cela va avec la tombée du soleil, puis la brunante? (Louise Boisclair. Verbatim. 2013)

Par les indications du carton d'invitation et ces chronomètres à l'écran, le participant est en présence d'une conceptualisation spécifique du temps, mais laquelle? Et qu'est-ce que le Temps avec majuscule?

Les théories qui traitent du temps sont nombreuses et même souvent contradictoires. Je retiens les suivantes qui sont les plus pertinentes pour *Chair de lumière*.

Les phénoménologues parlent du temps de l'individu; subjectif, il est lié à l'expérience du sujet et à la conscience qu'il en a. Le temps est relatif à son *être au monde*; tantôt il se dilate ou, d'autres fois, il ratatine. Pour les sociologues et les anthropologues, le temps structure aussi les sociétés : au temps individuel, Edward T. Hall (1984) ajoute le temps groupal et culturel.

La plupart s'entendent pour dire que les sociétés ont longtemps été réglées sur un temps circulaire basé sur les cycles du soleil, des saisons, des marées, etc. Le temps cyclique a été graduellement remplacé par un temps linéaire ou monochronie (Hall, 1984), allant du point A à B, en une succession de faits. La société occidentale est particulièrement touchée par cette conception, le temps étant vu étalé sur une grande ligne du temps, qui du passé qui traverse l'avenir.



Liée à la productivité et au progrès, l'organisation monochrone appelle à une maîtrise du temps, une tâche en appelant une autre. Dans la course effrénée de nos sociétés, la tyrannie du temps exige ces outils : agenda, gestionnaire de tâches, échéancier. Douce illusion de contrôle, l'organisation rassure, la *checklist* apaise, car elles repoussent les affres de l'incertitude.

L'organisation donne l'illusion de prendre pouvoir sur le temps : on le fragmente, le divise, le sectionne. Puis on le nomme, car :

[...] l'innommé est une incertitude qui risquerait de se transformer en effroi de l'innommable. On donne donc un champ lexical conséquent aux unités de temps pour se rassurer : aujourd'hui, ce midi, le matin, à l'aube, au crépuscule, avant-hier, la veille, dans un mois, l'après-midi, demain, le surlendemain, dans un instant, le 18 janvier, il y a 14 ans, une fraction de seconde, en 1816, tout à l'heure, à 16 heure, plus tard... Finalement, on passe son temps à tenter de le mesurer, de le fragmenter, comme s'il s'agissait d'une « chose fongible ». L'idée sous-jacente à ces raisonnements inconscients est que le temps nous appartient, sinon comment pourrait-on en perdre ou en gagner? Et posséder n'est-ce pas maîtriser? (Motu et Michalon, 2011, p. 97).

Le temps de *Chair de lumière* est fragmenté et les fragments sont nommés : Temps0 – Temps1 – Temps2 – Temps3 – Temps4, signe d'une singulière monochronie.

Dans *Chair de lumière*, le temps monochronique est celui des chronomètres, marqueurs qui divisent la soirée, font défiler les chiffres; ils sont de fausses balises, désincarnées. Elles fragmentent pour fragmenter. Elles n'ont aucune logique, aucun dessein. Elles sont prétentieuses et arrogantes, tant face aux participants-spectateurs qu'au coucher de soleil, auquel elles tentent de voler la vedette. Convulsives, elles viennent même qu'à venir se manifester dans ce récit de pratique. Et à force de vouloir baliser, le temps, le participant s'en trouve contraint dans un présent lourd et tendu : « Qu'est-ce qu'on semble ici chronométrer? Cinq éléments ou parties de l'œuvre, cinq séquences

d'interactivité? Qu'est-ce qui vient de commencer? » se demandera Eveline Le Calvez (2014), participante-spectatrice de *Chair de lumière*.

Pourtant, c'est le temps cyclique qui est au cœur de l'expérience de *Chair de lumière*, celui du coucher du soleil, réglé par les conditions naturelles. Ainsi, je constate que *Chair de lumière* se déploie dans une polychronie où plusieurs types de temps se chevauchent : la monochronie des chronomètres, le cycle du soleil, mais aussi celui individuel des participants.

Jeudi 12 septembre 2013. 18 h 44. J'observe les participants. Ils semblent songeurs. Le temps s'écoule lentement. Reprendront-ils leur exploration du lieu?

Bruce Nauman disait à propos de Mapping the Studio (Fat Chance John Cage) :

Je sentais qu'il y avait besoin de le faire très long, de sorte que l'on ne s'assoie pas forcément devant, mais qu'il y ait plutôt un va-et-vient [...] Je voulais donner l'impression d'une pièce qui était simplement là, à l'instar d'un objet, presque, là en train d'exister, d'être lui-même. (cité par Venturi, 2013, p. 188)

Le Temps0 est un entrelacs temporel, un temps de latence. Certains participants trouvent ces minutes très lentes, trop lentes. Quelques-uns sortent, d'autres consultent leur téléphone intelligent. Certains poursuivent leur exploration de la salle.

Mes participants tout comme moi sommes confrontés à de nouveaux paradigmes du temps; l'individu semble vouloir oublier le passé et n'arrive pas à se projeter dans l'avenir. Il y a un surinvestissement du présent :

[...] c'est aujourd'hui le temps présent qui est de plus en plus privilégié, et qui peut apparaître comme l'espace de la réalisation du désir, hic et nunc (Sue, 1994). À défaut de conquérir l'avenir, l'individu est invité à reconquérir le présent (Maffesoli, 1979) avec

des effets paradoxaux. Le passage d'un mouvement perçu comme dirigé à une dynamisation privée de direction peut créer une impression d'immobilité, en dépit de, ou justement en raison, d'une dynamique événementielle élevée (Rosa, 2010). C'est le paradoxe de « l'immobilité fulgurante » décrit par P. Virilio (Virilio, 1995). Pour une partie de la population qui « hurle dans le présent », cet enfermement dans l'espace et dans le temps est une souffrance qui ne s'arrête jamais (Emmanueli, 2002), ou l'avènement d'un « nouveau fatalisme » – analysé par P. Sloterdijk (Sloterdijk, 2003). (Gwiazdzinski, p. 75)

Le *hic et nunc*, l'ici et maintenant est un principe moteur de l'expérience de *Chair de lumière*. Dans le Temps0 et le Temps1, le temps présent est matière, étiré au maximum.

Lors de la conception de ce Temps, j'avais en tête la sensation vécue lors de l'interprétation du *Opus clavicembalisticum* de Sorabji (1930) par Geoffrey D. Madge aux Événements du Neuf<sup>90</sup> autour de 1983. Ce n'est pas la qualité de l'œuvre de Sorabji, ni la polémique autour de l'interprétation de Madge que je retiens de cette soirée, mais plutôt un étrange sentiment du temps éprouvé et d'un malaise difficile à qualifier, comme un grand étourdissement lié à la temporalité. L'œuvre, reconnue comme étant une des plus exigeantes du répertoire pianistique, est d'une durée de quatre heures : le pianiste, en sueur dès les premières minutes, joue de mémoire à un rythme effréné. Astreinte à écouter cette pièce sans pouvoir en apprécier aucun des aspects compositionnels tant il y avait de notes, j'ai dû m'accrocher à un autre type de repères, les marqueurs des temps de l'œuvre, le nom des mouvements : *Pars prima – I. Introito – II. Preludio corale – III. Fuga 1 – IV. – Fantasia – V. Fuga II – Pars altera (...)*

*Pars altera*, de l'autre côté, celle de la bascule de l'insoutenable contrainte, car soudain, suspension, le pianiste cesse de jouer et tous les spectateurs de la salle retiennent leur

---

<sup>90</sup> Société de concerts d'avant-garde à Montréal (1978-1990) (Vachon, 2006).



souffle; le pianiste va-t-il s'évanouir? Haletant, il sort de sa poche un petit mouchoir et s'essuie le front, et reprend son jeu.

Voici bien un cas d'*immobilité fulgurante* : la vitesse effrénée à laquelle nous sommes contraints et l'interminable présent, car aucune anticipation possible des suites (mélodie, résolution harmonique, cadence rythmique) n'est possible. Telle est l'expérience paradoxale du temps, celle intime de la conscience du temps qui fuit, dans un présent sans signification, ralenti et imposé.

Mais, pour reprendre le terme de Paul Virilio, en quoi l'immobilité peut-elle être fulgurante dans le Temps0? Pendant de très longues minutes, le participant-spectateur attend, mais il ne sait trop quoi. L'utilisation de l'écran accentue le malaise : les millisecondes défilent lui rappelant que c'est son propre temps qui lui échappe. Dans notre société, notre rapport à l'écran quasi névrotique nous a habitués à ce temps accéléré et fragmenté par le sentiment d'ubiquité (Gwiazdzinski, 2012). Au Temps0, l'apparente immobilité de l'œuvre confronte le participant à sa conscience du temps : certains seront tentés de prendre leur message électronique sur leur téléphone portable, établissant ainsi un contact rassurant avec un marqueur, le réseau qui lui dit qu'il existe encore. D'autres souffriront la contrainte en silence, d'autres s'adapteront : « Sans ce temps long, sans ces ambivalences, je ne serais restée qu'au seuil de cet "ailleurs", cet "autrement". J'accepte ce temps long » (ELC).

Le Temps0 est conçu comme une zone tampon. Une zone d'adaptation pour l'individu, qui doit délaissé ou du moins adapter son propre temps pour le *hic et nunc* imposé par l'œuvre. « Je comprends qu'il me faut rejoindre une temporalité autre, plus lente et méditative que celle du quotidien » (ELC).

J'observe les participants : le Temps0 est une zone de décélération de la vitesse qui anime les participants, de leur entrée dans la salle jusqu'au Temps1.

Le Temps0 devient ainsi le symbole du temps groupal d'une expérience partagée. Le participant doit accepter l'expérience et se synchroniser au temps de l'œuvre et au temps des coparticipants. Cette synchronisation prend quelques minutes; elles rappellent le principe d'horloges synchronisées (Sainte-Marie, 2008). Les chronomètres rythment le mouvement tout comme le soufflement sonore de la salle : phénomène de synchronisation sociale?

### *Lieu et invisibilité*

Jeudi 12 septembre 2013. 18 h 46. J'observe les participants. Ils explorent la salle. Ils sont déjà *en attente de leurs attentes*, prédisposés et ouverts. Ils explorent, à la recherche d'éléments à voir, d'éléments à comprendre. « Je faisais le tour, j'étais à la quête d'indices » (LB).

Le lieu est pudique et ne se dévoile pas facilement. Il y a l'écran aux chronomètres à l'entrée. À gauche, le chariot avec un projecteur, beaucoup de filage, un ordinateur sur le bord de la fenêtre. À droite, un voile sur le bord de la fenêtre, si intrigant que plusieurs le manipuleront (*voir la figure 27. Voile manipulé par les participants spectateurs*). Certains plongent dans leur rêverie en regardant les badauds par les fenêtres. Rares seront ceux qui remarqueront les lignes rouges dans ces mêmes fenêtres (*voir la figure 28. Exemple de lignes rouges dans une des fenêtres*). Il y a aussi les quatre haut-parleurs qui cadastrant virtuellement l'espace en une zone de présentation artificielle et trompeuse<sup>91</sup>.

Bien que le système ne soit pas aussi invisible (Forest, 2004) que je l'aurais souhaité, l'impact du « rien », du vide, se manifeste : qu'y a-t-il comme indices sinon qu'un mince

---

<sup>91</sup> Le lieu de présentation ira au-delà de la salle entre autres lors du Temps2. Voir la section dédiée au Chapitre 6.

horizon d'attente, créé par le choix des mots et par la facture graphique du carton d'invitation avec son image énigmatique, colorée, qui induit plusieurs lectures possibles<sup>92</sup> face à cette œuvre? Le lieu tente d'imposer son autonomie, farouchement libre de se manifester; un des plus beaux exemples réside dans la *personnalité sonore* de la salle, avec ses longs silences qui, non contrôlables, interviennent aléatoirement, rompant ainsi son dialogue avec la trame sonore en mimesis diffusée par les haut-parleurs.

Je vois dans les actions variées des participants-spectateurs que leurs attentes se transforment. Comme en témoignent Annie Godbout et Jean-François Millot (2013), il peut aussi s'agir d'une modulation de l'attente des attentes, qui se révèle subtilement, peu à peu :

Un début lent, intrigant, le temps qui défile sous les décomptes hypnotisants d'un écran. Des invités qui cherchent à donner un sens. Des installations en veille. Des sons qui nous questionnent sur leur provenance : Tuyauterie? Ventilation? Haut-parleurs? Porte qui claque? Bruits réels de la salle amplifiés ou créés de toute pièce? Effets étranges produits par mes déplacements dans l'espace. Les sons qui évoluent à mesure que j'avance dans une direction produisent un effet de décalage. La salle vitrée, à la pénombre, reflète le mouvement des participants qui errent dans l'espace. L'ambiance floue et incertaine annonce le thème de l'œuvre.

La plupart des participants, à leur arrivée dans la salle, ne portent peu ou pas attention aux soufflements sonores qui habitent l'endroit; c'est par la présence des haut-parleurs que s'enclenchent chez le participant un questionnement ou des attentes : que diffuseront-il? Quand? Quoi? Comment?

---

<sup>92</sup> Des participants me diront plus tard avoir compris que les heures de convocation étaient en lien avec le coucher du soleil.



[...] le premier truc sur lequel j'étais interpellée, a été au départ le son. Là ma préoccupation, je me dis : « J'espère que cela ne deviendra pas insoutenable ». Parce que je n'aime pas les sons trop forts. Et, je trouvais que la sonorité était très particulière. Je me souviens d'avoir entendu comme des soufflements [des fréquences] beaucoup de plus basses, assez riches, mais jamais agressants. Ça n'allait jamais dans l'agressant. Ça allait dans le plus soutenu. (LB)

Voir les enceintes acoustiques, c'est l'indice d'une invitation, celle d'être attentif à l'aspect sonore de l'espace : leur présence dans la salle active chez le participant le passage entre une écoute « passive » à une écoute « active », ou plus précisément, à une écoute réduite du phénomène sonore entre la fonction d'*ouïr* et d'*écouter* (Schaeffer, 1966). Le participant, interpellé, se demandant d'où provient le son, se dirige vers les haut-parleurs, soit pour vérifier s'ils sont en fonction, soit pour mieux entendre les éléments sonores qui y sont diffusés (*voir la figure 29. Participante-spectatrice près des haut-parleurs. 12 septembre 2013*). Le participant, sensible au phénomène sonore, remarque que la salle est elle-même une source sonore; il déambule alors, à l'écoute des multiples couches de matériau sonore lui apparaissant. Par son action, il accède ainsi à l'*objet sonore* qui est « [...] à la rencontre d'une action acoustique et d'une intention d'écoute » (Schaeffer, 1966, p. 271). Pour les autres, leur exploration se poursuit, toujours à la recherche d'indices.

Le peu d'indications de lecture de l'œuvre rend d'abord le participant hésitant, perplexe et même « fragile » : il se questionne sur l'œuvre, ainsi que sur sa présence et son rôle dans la salle. Pour Alberganti (2013), il s'agit d'une tension qui est à la base de tout « laboratoire d'expérimentation spatiale » qu'est l'installation immersive :

L'expérience esthétique du spectateur se manifeste par le trouble de devoir abandonner sa position d'observateur à distance d'objets ostensiblement désignés par un cadre, ou par un socle, pour se métamorphoser en un spectateur en situation, « contextualisé », en tant que visiteur impliqué dans une

contemplation dynamique qui s'origine dans un corps mobilisé. Sa marche ne suit que rarement la ligne droite du plus court chemin d'un point à un autre, mais choisit plutôt le zigzag, l'aller retour, l'immobilité hésitante et le regard divergent. (p. 125)

Dans la Chaufferie, le participant crée, lors de son exploration, un parcours déambulatoire qui, dans les termes d'Alberganti, est un « espace de circulation ». Il s'agit pour ce dernier d'un des trois types d'espace qui forment l'espace de connexion. Le deuxième est l'espace du « spectacle », de la mise en scène des objets (écran sur socle, haut-parleurs, voile). Le troisième type est l'espace de contact, celui qui se crée entre les participants. Car le participant n'est pas seul, et peu à peu, il se tisse une relation *inter participants*, l'intérêt de l'un guidant l'attention de l'autre :

[...] l'anonymat du spectateur s'agglutine au public amorphe – on est au début, un peu gelé comme public. Un moment donné, on devient de plus en plus mobile, sans nécessairement se connaître, mais en élargissant notre simple petite personne. Puis on devient un public interrogateur, un public à l'affût [...] (LB)

Cette citation témoigne bien de l'inconfort provoqué par le dispositif épuré, de la « fragilité » des participants et de l'émergence de l'espace de contact. Ainsi, l'espace individuel devient l'espace commun à l'œuvre ou, pour reprendre le vocabulaire de Sloterdijk, de bulles qui s'agglomèrent pour former l'écume :

Le visiteur de l'installation immersive est un être contextualisé, en situation de coïsolation, dont rend compte la métaphore de la bulle, comme entité fragile, transparente, isolante et vivante. Elle renvoie à un dispositif qui se fonde sur la limite et la séparation tout en entretenant des échanges incessants avec les autres bulles voisines. L'écume forme un ensemble purement qualitatif. Elle est un espace de connexion. (p. 132)

Ces trois types d'espaces – circulation, contact, mise en scène – se superposent pour créer l'espace de connexion au cœur du dispositif.

La relation du participant avec le dispositif, dans ce que désigne Sofia comme étant *l'expérience performative du spectateur*, soit « un mécanisme d'anticipation et de formulation d'hypothèses sur le monde » (2011, p. 14). L'auteur examine dans ce texte l'expérience du spectateur au théâtre, mais cette attitude est sensiblement la même dans *Chair de lumière* : d'ailleurs n'est-ce pas pourquoi il se nomme, non pas spectateur, mais participant-spectateur?

Cette posture expérientielle du participant-spectateur inscrit ce dernier dans un processus décisionnel. Cognitivement, le participant-spectateur reste attentif aux stimuli et construit son imaginaire autour de ses attentes. Sofia poursuit en citant Berthoz :

Pour moi, l'attention n'est pas seulement un mécanisme plaqué sur la perception, comme un général en chef qui déciderait où et quoi regarder; c'est un mécanisme d'anticipation qui prépare à agir, un mécanisme qui configure le monde pour nos actions et nos intentions dont on trouve la trace à tous les niveaux du système nerveux, des plus élémentaires aux plus cognitifs. Elle ne concerne pas seulement la perception consciente de stimuli réels et les petites perceptions; elle peut utiliser l'imagination. (Berthoz (2009) cité par Sofia, p. 14)

Ainsi, cette zone tampon qu'est le Temps0 se voit attribuer une seconde fonction, celle de la création de l'imaginaire du participant-spectateur : le vide laisse place à son imagination. Ils cherchent à vivre une expérience adaptée à leur activité, participant à la construction du pacte fictionnel, avec sa volonté d'adhérer ou non à la proposition (*voir la section Adhésion à l'illusion – Temps2*).

Ses attentes sont l'outil même de l'illusion, entre ses appréhensions du monde et le leurre perçu. Ainsi, les Temps0 et le Temps1, comme nous le verrons, participent à la préparation de l'illusion expérientielle. Le Temps0 est déterminant, car l'expérience repose sur la volonté d'adhésion à la proposition. Tant que cette volonté d'adhésion



persiste et qu'elle est entretenue, la bulle œuvre — artiste — participant-spectateur (mais ce peut être aussi l'auditeur, l'interacteur, le lecteur, etc.) peut continuer à exister. Sinon, les portes sont ouvertes, le participant peut toujours quitter le lieu.

## TEMPS1

Dimanche 15 septembre 2013. 18 h 41. À l'écran, le chronomètre indique que le Temps1 va débiter dans quelques secondes : des chronomètres s'effacent en fondu pour faire apparaître un cercle turquoise.

Le Temps1 est d'une durée totale de 13 minutes; la vidéo diffusée est divisée en trois parties distinctes.

Le cercle turquoise s'agrandit en s'intensifiant sur une durée d'une minute. Puis apparaissent dans le cercle deux femmes de dos, juxtaposées et qui forment un **X** (le *chi* de chiasme). Fondu au noir, puis l'image fixe d'une toile vierge tenue par les deux femmes, toujours vues de dos : cette fois-ci elles tiennent la toile, chacune de leur côté. La caméra suggère une promenade tridimensionnelle dans l'image; les déplacements sont lents.

Dimanche 15 septembre 2013. 18 h 47. L'image de la toile se désagrège puis se recompose à partir de strates de couleurs; un effet de caméra 3D semble entrer dans la forme. Celle-ci est toute en transparence et en opacité. Les nombreuses couches de couleur se juxtaposent, se recomposent, se déploient. Lente progression qui plonge le participant-spectateur hypnotisé dans un univers immersif. Ces formes suggèrent une lecture de ce qui adviendra au Temps2 et au Temps3.

Les haut-parleurs diffusent toujours le montage sonore composé des bruits de la salle; la trame sonore se fond ici au son de la salle.

### *Objet écran et relation à l'espace*

Jeudi 12 septembre 2013. 18 h 48. J'observe les participants : combien de secondes, minutes leur faudra-t-il pour réaliser que l'œuvre a basculé dans un autre Temps?

L'écran utilisé pour la diffusion vidéographique du Temps1 est le même que celui du Temps0. Le changement a été subtilement annoncé par le décompte du chronomètre : 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - 1 - 0, fondu au noir, halo de lumière turquoise qui

apparaît. Plusieurs ne remarquent pas immédiatement le changement d'imagerie, occupés qu'ils sont à d'autres activités.

Lors de la conception, j'ai hésité à utiliser le même écran : j'avais envisagé de diffuser les chronomètres sur un écran de téléphone intelligent accroché à l'entrée de la salle : l'idée était alors d'accentuer le propos autour des écrans, idée abandonnée par souci de revenir au projet de départ. L'écran devait garder son rôle initial, soit d'initiateur d'illusion.

Cet écran n'est pourtant pas « immatériel » ; il est là sur un socle, exposé comme objet et faisant partie de la mise en scène. Sa simple présence lui confère un rôle supplémentaire à celui de support à l'illusion comme c'était le cas pour les écrans-fenêtres des études : il est un objet écran. L'écran participe à l'expérience performative du participant-spectateur (*voir la section Temps0*), en étant lui-même objet performatif, tout comme les deux projecteurs et leur projection (*voir les sections Temps2 et Temps 3*). Car dans *Chair de lumière*, l'écran s'affranchit : il n'est plus l'objet omniprésent aux formats multipliés des médias de masse. Élément scénographique, il oblige le participant-spectateur à l'appréhender différemment considérant le lieu de la présentation ainsi que sa position dans l'espace. Dans l'article *Écran et projection dans l'art contemporain*, Venturi reprend cette idée :

[...] l'écran exposé se distingue des écrans cinématographiques ou publicitaires parce qu'il attire notre attention non seulement sur l'objet écran et sur ce qui est montré sur sa surface, mais aussi sur ce qui se passe devant celui-ci, dans l'espace qui se déploie entre l'écran et le spectateur. (2013, p. 184)

Dans *Chair de lumière*, l'espace *devant*, mais aussi *autour* de l'écran est exploité ; dans le Temps1, nous ne pouvons pas parler de l'espace qu'occupe le rayonnement lumineux, car l'écran ne dégage pas autant de lumen qu'une projection. L'objet écran n'en participe pas moins à l'expérience performative, en autres par son emplacement : posé



sur un socle près de l'entrée du lieu, on ne peut faire fi des activités des participants devant et autour lui. Celles-ci apportent une extension aux images diffusées, réactualisant et modifiant la compréhension de la diffusion sur l'écran et l'horizon d'attente de l'œuvre. De ces activités, il y a celles du participant-spectateur dans le lieu, mais aussi la réaction suscitée chez ce même participant par la *coprésence* de l'autre, l'inévitable *coparticipant* dans l'« espace de contact » (Alberganti, 2013). Leur relation à l'objet écran s'en trouve affectée selon la dynamique de la soirée. L'écran ne se veut pas œillère, il ne restreint pas le regard : la porte derrière l'écran laisse circuler librement les coparticipants détournant l'attention de plusieurs. Il y a aussi ce coparticipant qui semble voir ou entendre un élément inusité confrontant la perception de l'autre. Ce dernier réagit, tourne la tête et cherche à voir, orientant la lecture d'un autre participant-spectateur, changeant ses attentes continuellement par transfert d'attention.

### *Lenteur*

Lors de ces six premières minutes, le Temps1 poursuit son rôle de synchronisation des participants à l'expérience amorcée par le Temps0; graduellement, l'écran assemble et devient alors l'objet performatif par lequel transige l'expérience du temps ressenti (contrairement au Temps0, principalement indicateur monochronique de l'attente).

L'effet rassembleur d'un écran qui s'éveille sous un soleil vert et brumeux attire nos regards qui s'y perdent. Une image fixe de deux femmes de dos, tendant une draperie, renvoie à l'esthétique des icônes religieuses. Nous encerclons la scène dans un état méditatif qui nous rend inconscients de la lente évolution de l'image, jusqu'à réaliser son expansion sur l'écran avec perplexité.  
(AG et JFM)

Ces participants ne sont pas seuls à voir dans les premières minutes du Temps1 une image fixe. La « lente évolution » décrite est un effet vidéo construisant un long travelling artificiel d'une durée de six minutes. Le travelling de la caméra 3D se

promène dans une photographie 2D modifiée. La photographie montre deux femmes de dos tenant une toile (voir la figure 30. *Extrait de la vidéo du Temps1*). Lors de la séance photo, la distance entre l'appareil et les sujets étaient d'un maximum de 2 mètres. Ce travelling de 2 mètres d'une durée de six minutes s'ajoute au niveau perceptif aux treize minutes d'attente du Temps0; ceci donne l'impression d'une lenteur de déplacement excessive.

Été 2013. Devant la photographie d'Ariane et de Julie. Je détourne les éléments un à un, puis les juxtapose dans le logiciel d'effets vidéo. J'applique les jeux de caméra 3D et crée le lent travelling. Le résultat se situe entre la photographie et l'image en mouvement. La caméra se dirige vers la gauche, vers la droite, puis avance dans l'image, jusqu'à plonger dans la toile. La toile peut être vue comme un écran : c'est un écran dans l'écran. Les femmes comme des cariatides sont en fait des porte-écrans. Le travelling se termine par la pénétration de la caméra dans la toile, jusqu'au grain-pixel. La toile s'étirera sur la verticale jusqu'à en devenir une mince ligne blanche, se décomposant par la suite en cinq faisceaux<sup>93</sup>.

Je veux saisir la vie en figeant le temps; par la photographie, j'immobilise les danseuses, ce qui me permet non seulement de les observer, mais aussi de méditer sur la plasticité du temps. Je repense à deux techniques d'animation qui me fascinent : le *bullet-time photography* et le *cinemagraph*<sup>94</sup>. J'ai passé beaucoup de temps à analyser ces animations :

---

<sup>93</sup> Cette section est un des rares moments d'indications de lecture de l'œuvre, les éléments seront repris au Temps2 (les personnages deviennent actrices en présence) et surtout au Temps3.

<sup>94</sup> La technique *Bullet-time* consiste à photographier en rafale un objet en mouvement à l'aide d'un dispositif de plusieurs caméras, en cercle autour de l'objet. Par montage et calcul algorithmique, l'animation donne l'illusion qu'une caméra se déplace autour de l'objet figé dans le temps. Elle a été vue pour la première fois dans le film *Temps Mort* autour de *Caro & Jeunet* d'Emmanuel Carlier (1995). La technique du *cinemagraph* a été élaborée par Kevin Burg et Jamie Beck pour une série de photographie de mode en 2011 destinée à une diffusion sur le web. S'apparentant au *gif animé*, elle est nettement plus sophistiquée. Un élément de la photographie est mis en mouvement par une animation en boucle répétitive de courte durée.

je suis particulièrement troublée par les *cinemagraph* de Beck et Burg. Ils mettent en scène des femmes photographiées et non-animées dans un environnement dans lequel un objet est en mouvement (animation), par exemple une femme devant un globe terrestre qui tourne. En regardant fixement le *cinemagraph*, le procédé de la boucle s'estompe peu à peu pour nous laisser perplexes devant l'image énigmatique, happés par le rythme de l'objet qui jure avec l'immobilité du personnage. Il semble ici qu'il y a une inversion, la vie de la femme semble être transférée à l'objet. La photographie semble nous dire que le monde des objets continue à exister au-delà de notre propre mort; peut-être est-ce pour cela que les *cinemagraph* sont aussi percutants que lorsqu'il y a présence humaine?

Mon intérêt pour l'immobilité et le figé me pousse à travailler les images avec des techniques similaires à celles évoquées plus haut : je pense à figer, à fixer, à contourner, mais aussi à étirer l'image sur le temps. Je m'interroge sur les limites de l'étirement de la temporalité : à quel moment la photographie devient-elle animation? La lenteur frôle la mort. Cette quasi-immobilité est hypnotisante. Qu'est-ce qui est et qu'est-ce qu'y n'est pas dans cette image animée? Par ces jeux sur la temporalité, la vidéographie nargue leur support : mais que devient l'écran?

Dimanche 15 septembre 2013. 18 h 46. J'observe les participants. Ils sont devant les images qui se déroulent sans action, telles, pour reprendre un terme deleuzien, des image-temps (Deleuze, 1985). Je me questionne : y aura-t-il un point de rupture? Un moment où le participant percevra cette lenteur comme insupportable? Est-ce que cette lenteur les détournera de l'écran, ou même de l'œuvre? Quitteront-ils la Chaufferie? Reprendront-ils leur exploration du lieu?

Les écrans modernes et leur prolifération ont affecté notre rapport au monde. Ils ont aussi changé nos modes cognitifs. Cette lenteur exige du participant un mode



d'attention profonde, une « deep attention »<sup>95</sup> (Hayles, 2007) qui tranche avec celle des activités quotidiennes. J'observe les participants rivés à l'écran. « Cela m'a fait réfléchir aux rapports qu'on entretient avec les écrans, la lenteur versus la vitesse que les tâches qu'on y fait qui nous sont imposées » dira Karine Lamoureux, participante (2013). Elle poursuit : « C'est intrigant, qu'est-ce qui va se passer, quelle est la suite, comment cela se termine? ». Les changements progressifs de l'image créés un suspense : « Malgré que ce soit très lent, mais il y avait une tension, nous voulons connaître la suite » commentera Natalie Lafortune (2013).

### *Espace transitionnel*

Devant l'objet écran, le participant-spectateur est invité ici à une fausse contemplation. Hypnotiseur, l'écran qui diffuse des images énigmatiques contribue à l'expérience performative du participant également comme agent d'immersion et générateur d'attente :

Notre regard de spectateur suit ce qui s'apparente à un lent zoom in (travelling avant optique) pour distinguer enfin deux femmes, l'une accroupie, l'autre debout, qui tiennent tendu un drap blanc. Je ne saurais expliquer pourquoi, spontanément, j'identifie cette surface à un écran de projection de la psyché, dont ces deux femmes ont la clé. Dans la séquence des images-événements, l'apparition de ces deux femmes a quelque chose d'éminemment charnel, en rupture ou friction avec l'univers numérique dans lequel leur image se déploie. J'y vois fraîcheur et audace. (LB)

---

<sup>95</sup> À partir d'observations chez des adolescents, K. Hayles a identifié deux types d'attention ; celle nécessaire à la lecture d'un roman, la « deep attention », s'oppose à celle pour jouer à un jeu vidéo l'« hyper attention » : « Deep attention, the cognitive style traditionally associated with the humanities, is characterized by concentrating on a single object for long periods (say, a novel by Dickens), ignoring outside stimuli while so engaged, preferring a single information stream, and having a high tolerance for long focus times. Hyper attention, by contrast, is characterized by switching focus rapidly between different tasks, preferring multiple information streams, seeking a high level of stimulation, and having a low tolerance for boredom. » (2008, para. 2).

Dans ce témoignage, Louise Boisclair verbalise les effets de l'imagination : les images laissent place aux multiples interprétations, et devant le peu d'information sur l'œuvre, les participants tentent de créer du « sens » :

Un être hybride, nous apparaissant bien tangible, se décompose en plusieurs strates sous nos yeux à mesure que la caméra pivote autour et à l'intérieur de lui. (AG et JFM)

Une image semble vouloir apparaître à l'écran, ce qui capte à nouveau mon attention. Sur fond noir, progressivement apparaît et s'agrandit jusqu'à ce qu'il devienne reconnaissable, le papillon de nuit qui avait servi à l'affiche de cette présentation. Papillon de nuit; papillon charnu (de chair) attiré par la lumière; la chair de lumière c'est nous, les spectateurs, les humains (les femmes), chair et lumière. Puis s'opère une action qui surprend, l'image du papillon pivote sur elle-même pour révéler ce qui pourrait être une vue de coupe du médium numérique à l'œuvre, et montrer les différentes couches (x4) (alpha) qui composent cette image. Quand la position complètement de profil est atteinte, l'image n'est plus que quatre minces traits de lumière qui fondent ultimement au noir. Moment de perfection. Passage subtil de la présence à l'absence, du dévoilement à l'opacité. (ELC)

Dans cette section du Temps1, les participants discernent dans l'animation diffusée par l'écran objet des éléments que je n'y ai pas mis : papillon de nuit, être hybride ou femmes symboles de psyché. Pour certains participants *Chair de lumière* présente des concordances avec une œuvre fictionnelle et ils sont tentés de l'interpréter comme telle. Lorsque le participant regarde l'animation, un espace transitionnel est généré, théâtre où se crée, dans les attentes, des récits en creux. Cependant, l'animation ne présente aucune intrigue et n'est pas composée en fonction d'un projet dramatique : elle veut préparer l'illusion expérientielle. Autrement dit, le jeu avec les attentes vise, non pas à créer une tension dramatique, mais à susciter l'apparition.

Juillet 2013. Je travaille sur cette section du Temps1 en pensant au statut particulier qui lui sera conféré. Je désire maintenant laisser un espace libre à l'imagination. Après avoir constitué une animation à partir des photographies de femmes de dos, qui consiste en un lent travelling qui s'étire sur plusieurs longues minutes, je veux aller plus loin dans les manipulations temporelles de l'image. Travail de forme et de *plasticité* dans le logiciel Photoshop, les photographies d'une cigale et de voiles deviennent une matière à exploration : détournement, découpage, grattage, estompage, etc. Les sources sont méconnaissables. Les couleurs sont traitées une à une, puis accentuées pour faire ressortir les contrastes et en favoriser certaines. La forme est ensuite fragmentée par une sélection de zones de couleurs, copiée dans de nouveaux calques : rouge, kaki, kaki jaune, vieux rose, gris voile, jaune ocre, gris violet, etc. Les calques sont doublés pour leur appliquer des flous. Les calques s'empilent par couches successives, ce qui permet d'animer indépendamment chaque zone de couleurs (*voir la figure 31. Extrait de la vidéo de Temps1*).

Tous les calques sont transférés dans le logiciel After Effects; par souci de cohésion avec la section précédente du travelling des femmes, j'applique à nouveau un effet de mouvement, une caméra 3D reproduisant le travelling. L'impression finale de cette section est une balade des strates de couleurs. L'effet immersif que je voulais donner est réussi : ainsi, les participants-spectateurs auront le loisir de mettre dans cette forme les interprétations qu'ils désirent, l'important n'est pas de diriger la lecture de l'œuvre, mais de semer les fausses pistes qui mèneront à l'illusion expérientielle. Mais pour ce faire, cette semence a besoin d'un milieu pour germer, ou plutôt d'un *mi-lieu*. Ce *mi-lieu* peut être vu comme un espace créé par le processus dynamique de l'imagination. Pour Wunenburger (1991), philosophe français, spécialiste de l'image et du sacré, l'imagination agit ainsi :

L'imagination a [...], outre son versant qui plonge dans l'inconscient, une dimension, une valence cosmique, non parce



qu'elle se greffe seulement sur des éléments ou des lieux de la nature, mais parce qu'elle agit comme un médium, qu'elle fait vivre les images dans un espace ni intérieur ni extérieur, où les figures du dehors et du dedans se mêlent, se nouent, s'emboîtent, se retournent les unes dans les autres. L'imagination ne se réduit donc pas à des impressions en provenance du monde dont elle ferait varier le kaléidoscope, ni à des expressions d'état d'âme qui se projetteraient sur des fragments de la Nature; elle est sous un certain angle une rythmique psychique d'extases et d'en-stases, qui se cristallise en une véritable syncrasie du Moi-Non-Moi. (para. 3-4)

Il y a dans cette phase du Temps1, l'une des premières et des plus manifestes figures chiasmatiques (voir le point 2.3.3.) de la soirée, les autres se trouvent au Temps3. En faisant plonger le participant-spectateur dans la contemplation de cette forme, je désire le faire pénétrer dans un espace réglé par une *rythmique psychique*, une dynamique.

Pour certains d'entre eux, cette dynamique engage une quête de la compréhension du *signifié* de l'image (c'est un « papillon de nuit », c'est un « être hybride », etc.) Pour d'autres, la réactualisation continue des images en mouvement à l'écran appelle à la sensorialité :

La succession de différentes textures, d'états opposés passant de la densité à la vacuité, rend l'image organique, me fait respirer avec elle. Chacune de mes cellules est en communication avec l'œuvre. Je ressens des effets de vibration, de dilatation, d'aplanissement qui me donnent l'impression de me dédoubler, de disparaître puis de réapparaître sous une nouvelle forme. (AG et JFM)

Tisseron (2005), psychiatre spécialiste de la psychanalyse de l'image, parle d'espace transitionnel. Ce concept, qui n'est pas sans rappeler celui du pacte fictionnel (voir la section *Adhésion à l'illusion – Temps2*) s'inspire de l'objet relationnel de Winnicott<sup>96</sup>.

---

<sup>96</sup> Tisseron se réfère à l'ouvrage de Donald Winnicott, *Jeu et réalité : l'espace potentiel* publié 1975 chez Gallimard (Paris) dans la collection « Connaissance de l'inconscient » [éd. org. 1971].

L'espace transitionnel se rattache à notre première relation au monde (avec notre mère). Il explique ainsi notre relation aux images :

Car tout nouvel arrivant au monde rencontre d'abord les images par l'intermédiaire de celles qu'il a créées à l'intérieur de lui sous la forme d'hallucinations qui ne sont pas uniquement visuelles, et qu'il y est « immergé » avant de les objectiver sous son regard intérieur [...] Et, à partir de cette première expérience, il tentera toujours de fabriquer des images matérielles qui lui permettront de revivre ce même moment fondateur. Se trouver à volonté « dedans » — elles créent alors l'illusion de la « contenir » avec d'autres personnes qui y apparaissent comme « réelles » — ou « devant », dans une distance critique par rapport à elles. Tous dispositifs d'images, depuis la peinture jusqu'aux écrans à cristaux liquides en passant par le cinéma et la télévision, répondent à ces deux objectifs, et l'on peut imaginer que les prochains y obéiront encore : fabriquer des images qui créent une illusion de présence réelle de plus en plus intense, qui s'offrent comme des espaces à explorer dans lesquels on a l'illusion de rencontrer d'autres humains, et en même temps, pouvoir prendre à volonté de la distance par rapport à elles en les transformant. (Tisseron, 2005, p. 134-135)

Bien que dans le cadre de ce texte, il est question plus spécifiquement de l'image en fiction télévisuelle et cinématographique, la notion d'espace transitionnel explique bien le mécanisme de l'imagination dans *Chair de lumière* dans sa phase préopératoire à l'illusion expérientielle. L'imagination se construit dans un espace transitionnel où le participant-spectateur fait des allers-retours continuels et à volonté, en entrant « à l'intérieur » de ces images ou en prenant ses distances en restant « devant » :

Le propre du spectacle de fiction est de nous accorder le droit de le transformer à notre guise, d'en imaginer le déroulement ou la fin différemment, de le manipuler à volonté. (p. 139)

Par ces citations, ce n'est donc pas tant ce qu'imagine le participant que je veux mettre en lumière, mais l'entrelacs du processus de l'imagination. Je vois cet espace

transitionnel comme un entrelacs proactif, et même performatif; le participant adhère peu à peu à *une* proposition, non pas la mienne puisque les éléments fictionnels en sont minimaux, voire inexistants, mais *sa* proposition, celle autour duquel il construit le sens de sa propre expérience (Eco, 1996). Plus il s'investit dans l'espace transitionnel, plus, par son imagination, il tisse ses liens avec l'œuvre en devenir. Il active ainsi et met en tension le mécanisme d'anticipation de l'œuvre (Berthoz, 2003), une tension exacerbée par la lenteur de déploiement d'une forme énigmatique.

Cet espace est une zone fragile : lorsqu'occupé à ses rêveries, le participant devient perméable aux stimuli perceptuels contradictoires, qui peuvent, comme nous l'avons vu au point 2.2.2., le mener à son insu, à l'illusion<sup>97</sup>. « L'espace espace. Espacer signifie : essarter, dégager, donner du champ libre, de l'ouverture. » dira Heidegger (cité par Alberganti, 2013, p. 384). Dans le Temps1, je donne à cet espace le champ libre au potentiel créatif, tout en affirmant le rôle qu'il peut jouer dans l'infiltration médiatique. Espacer, c'est donner de l'ouverture. Espacer, c'est créer une fine brèche cognitive.

Jeudi 12 septembre 2013. 18 h 58. J'observe les participants-spectateurs. Regroupés autour de l'écran, les participants-spectateurs semblent obnubilés. Les images qu'ils fixent les font plonger dans leur rêverie. Il s'agit d'une forme d'immersion, semblable à l'immersion fictionnelle, une fiction ludique (*voir la section Temps2*), n'appartenant ni à la réalité virtuelle ni à la réalité augmentée.

Le Temps1 est vu comme une parenthèse dans la soirée fragmentée qu'est *Chair de lumière* : l'immersion proposée ici est principalement écranique, et provoquée par

---

<sup>97</sup> Dans le webdocumentaire, un des clips vidéo du Temps2, on voit un participant qui tourne la tête lorsqu'il entend.



l'image en mouvement. Contrairement au Temps0, les participants ne circulent presque plus dans la salle, ils s'assemblent, de façon quasi communautaire, devant le socle. L'espace investi est réduit, et les participants sont encore hésitants et timides :

Il y a pour moi beaucoup d'humour aussi dans ces images qui ne se donnent que très lentement et qui, aussitôt données nous échappent. Qu'a-t-on vu? Que faut-il retenir de cette séquence? On dirait que ces images jouent de complicité avec le temps et notre perception. Je les reçois avec un grand sourire, mais je n'ose pas rire; mes voisins sont si sérieux. (ELC)

Dans les Temps suivants, l'installation s'ouvrira à nouveau sur le lieu, telle une grande respiration, puisant son air jusqu'au dehors d'elle-même, au-delà des fenêtres. Dans quelques minutes, le mode d'immersion changera, passant de la bulle individuelle à une bulle collective.

## TEMPS2

Dimanche 15 septembre 2013. 18 h 55. La trame sonore se tait. Je sors du cagibi. Danaëlle ferme les portes. Dehors, Ariane et Julie ajustent rapidement leur lecteur MP3; elles regardent leur chronomètre : elles entreprendront leur déambulation dans soixante secondes. J'allume le projecteur du plafond; la vidéo réalisée dans l'antichambre du Temps0 (*voir la description dans l'encadré de la section Temps0*) est projetée sur le mur qui fait face à l'entrée. Les participants y voient en panorama deux vues des fenêtres de la Chaufferie.

Dimanche 15 septembre 2013. 18 h 56. Départ d'Ariane et Julie : elles refont leur marche dehors dans les sentiers. C'est le même parcours effectué deux heures auparavant, objet de la captation, rythmé par les consignes sonores envoyées dans leurs écouteurs-boutons.

Dimanche 15 septembre 2013. 18 h 57. Dans la salle, sursaut de la trame sonore : on entend le bruit de la porte d'entrée qui s'ouvre. Illusion sonore. Dans la salle, on voit Ariane apparaître dans la vidéo projetée au mur. Simultanément, on peut voir Ariane par la fenêtre. Illusion visuelle. Dehors, Ariane et Julie continuent leur tentative de synchronisation de leur déambulation à la vidéo projetée par l'intermédiaire de l'enregistrement qui joue dans leur oreille. Ne pouvant reproduire exactement le même trajet, un très léger décalage dans le temps et par rapport à la trajectoire est causé entre la projection différée (qui peut sembler au participant être en direct) et la déambulation à l'extérieur en présence.

Dimanche 15 septembre 2013. 19 h. Ariane et Julie ont terminé leur première déambulation. Elles font exactement le même trajet une deuxième fois. Inévitablement, le décalage s'accroît.

Le Temps2 est d'une durée totale de 10 minutes.

### *Conception du procédé*

Dimanche 15 septembre 2013. 18 h 55. Je regarde mon chronomètre : 54-3-2-1-0. Je sors de mon cagibi. Je suis dans la salle. Je la balaye des yeux rapidement pour voir la réaction des participants-spectateurs. Ma présence m'attribue à elle seule un rôle de performeuse : je n'y suis pas à titre de réalisatrice, mais comme personnage. On peut

dire comme un objet de la mise en scène, énigmatique, ajouté au dispositif, au même titre que l'écran, les haut-parleurs, le socle ou le voile. Bien que, par le fait de ma présence, je sois en performance, je ne fais rien de « spectaculaire »; je me dirige vers la station des ordinateurs et du chariot, prends une manette et allume le projecteur. Je chuchote des consignes à Danaëlle. Quelques participants-spectateurs se tournent vers moi, croyant assurément que je mettrais en œuvre l'action. Je n'établis aucun contact visuel avec personne. Assez rapidement, ils comprennent que l'attraction vient de la projection au mur, que je regarde également.

Je sais qu'Ariane et Julie commenceront leur déambulation dans moins d'une minute.

Si le Temps0 et Temps1 ont permis de prédisposer les participants-spectateurs aux illusions perceptives, le Temps2 est celui du déploiement de celles-ci. Et c'est au creux de ces illusions que naîtra l'apparition.

Du coin de l'œil, j'observe les participants : se feront-ils leurrer par l'illusion? Je repense aux premiers instants de l'élaboration du Temps2 avec la complicité de David.

Juin 2013 : David et moi discutons sur les conditions d'apparition. Nous cherchons encore à exploiter le plein potentiel des fenêtres et une question nous obsède : comment détourner le regard des participants-spectateurs rivés sur l'écran vers les fenêtres, porteuses et instigatrices de l'illusion et lieu de l'apparition? Je sais que j'intégrerai des éléments de performance à l'œuvre, mais la scénarisation n'est pas encore finalisée et les auditions avec des danseurs ne sont pas complétées (*voir le site web, section « Documentation, Études et laboratoires, Été 2013 »*).

La caméra est déjà sur son trépied dans la salle prête à faire des photos : David décide de l'utiliser pour se filmer pendant qu'il fait le tour de la Chaufferie à l'extérieur. Lorsqu'il revient à l'intérieur, nous prenons le clip et le projetons sur le mur (*voir la figure 32. Laboratoire 4. Conception du Temps2. Juin 2013*). David refait le même trajet



pendant que je regarde mystifiée à la fois la projection et David qui marche toujours à l'extérieur : je regarde dehors, je regarde le clip, je regarde dehors : soudain, je ne *comprends* plus ce que je vois. Il y a un décalage temporel : le David du clip fait certaines actions en retard. Je ris de l'effet que fait sur moi le décalage temporel; je réalise que mon cerveau est confus, se balançant entre ce qui est vu et ce que je devrais voir, mais qui n'est pas. Ce qui est surprenant c'est que je suis capable de rester *illusionnée* à volonté, d'entretenir l'effet, même en connaissant le stratagème. Suis-je devenue consciente de l'espace transitionnel?

Je compare rapidement, je regarde dehors, puis le clip, encore dehors : soudain, je ne comprends plus où j'en suis. Je perds momentanément la notion du réel, la projection différée étant plus forte que la présence réelle. Je confonds au point de me demander pourquoi le David réel est en avance sur le clip? Est-ce possible que la réalité soit décalée par rapport à la fiction? Je ris de mon cerveau complètement berné. Pour ajouter à la confusion, je vois des ombrages dans la projection, comme des spectres : je cherche à les voir en « réel », mais en vain. En fait, ces personnages fantomatiques sont les ombrages des personnes qui circulaient de part et d'autre de la Chaufferie ainsi que mon propre ombrage lorsque je m'affairais dans la salle lors du tournage. Ces ombrages sont reflétés dans la fenêtre placée devant la caméra et ont été captés par celle-ci. Ils sont des traces du passé.

Concours de circonstances, la responsable de la salle, intriguée par les allers-retours de David, entre dans la salle. C'est le paroxysme de la confusion : je n'arrive plus à comprendre pourquoi elle n'apparaît pas dans la projection? Je l'ai pourtant vu dehors se diriger vers l'entrée de la salle? D'un point de vue cognitif, la projection s'est clairement imposée à moi comme étant plus réelle que le réel. Je suis ébahie par l'efficacité de la technique. Logiquement, je sais très bien qu'elle ne peut pas avoir été filmée cinq minutes avant son arrivée, mais mon cerveau tente désespérément de se

dessaisir de l'illusion, en vain. La prégnance de l'illusion me fascine. Évidemment, tout ce processus cognitif se fait en une fraction de seconde.

La responsable de la salle se fait prendre à son tour par le leurre : elle constate que David est là dehors, mais pas à l'écran, puis il y a retournement, il n'est plus là dehors, malgré la logique de l'écran qui voudrait qu'il y soit. La responsable s'amuse de l'effet à son tour. Je comprends ainsi que nous avons en main un filon à explorer.

Ainsi, le procédé de captation et de diffusion en différé est retenu, car 1) il permet d'exploiter l'espace transitionnel aux fins de l'infiltration médiatique; 2) il propose imperceptiblement aux participants-spectateurs de tourner leur regard vers l'extérieur; 3) il permet d'encadrer l'expérience. En août, le procédé est intégré dans la scénarisation autour des propositions chorégraphiques d'Ariane et de Julie.

### *Projection*

Dimanche 15 septembre 2013. 18 h 57. C'est Ariane qui sera la première à apparaître simultanément à l'écran et dans la fenêtre <sup>98</sup>. Du point de vue des participants-spectateurs, le Temps2 peut être appréhendé selon les phases suivantes :

- 1- Les participants-spectateurs regardent la vidéo avec l'attitude dictée par l'écran cinéma : ils attendent l'action. Certains garderont les yeux rivés sur la projection, d'autres, ne voyant pas d'intérêt, n'adhéreront tout simplement plus à la proposition.
- 2- Les participants-spectateurs regardent la vidéo et, face à l'absence d'action conformément aux attentes suscitées par l'écran cinéma, certains pensent qu'il

---

<sup>98</sup> Pour avoir un aperçu de la scène, voir la figure 33. *Participants-spectateurs au Temps2 regardant alternativement l'écran et les femmes à l'extérieur.*

s'agit plutôt de la captation d'une caméra de surveillance. Ils ont le réflexe de regarder dehors pour comparer. Selon leur emplacement dans la salle, il est quasi impossible de capter d'un seul coup d'œil les différents « plateaux scéniques » (projection et sentiers extérieurs), leur champ de vision n'étant pas suffisamment large : le délai entre le regard sur les différentes scènes les empêche de bien comprendre le subterfuge immédiatement. Ils regardent dehors Ariane qui regarde l'objet dans ses mains, puis comparent l'Ariane dans la vidéo projetée qui lève la tête, ce qui semble cohérent comme gestuelle avec la réalité. Ceci les conforte avec l'idée qu'il s'agit d'une simple retransmission d'une caméra de surveillance. Certains participants-spectateurs en resteront à cette étape.

- 3- Les participants-spectateurs constatent, après un délai qui va de quelques secondes à plusieurs minutes, qu'ils ont été illusionnés : Ariane et Julie<sup>99</sup>, ne sont pas des badauds passant par là par hasard et surtout que ce qu'ils croyaient être une rediffusion simultanée ne l'est pas. Certains le constatent en observant les coparticipants qui avaient déjà compris, dans une orchestration du regard (Venturi, 2013) : que regardent-ils, que cherchent-ils en se tournant la tête de tous les côtés, pourquoi rient-ils? Certains se dessaisissent de l'œuvre à ce moment. La chorégraphie est reprise deux fois, avec ses mêmes déplacements et la même séquence vidéo. Dans le montage vidéo, une image au noir d'une seconde est intercalée dans la séquence mise bout à bout<sup>100</sup>.
- 4- Les participants-spectateurs participent au jeu en réactualisant à volonté le leurre, en investissant l'espace transitionnel : l'illusion est non seulement créée,

---

<sup>99</sup> Ariane et Julie sont habillées avec leurs vêtements de tous les jours.

<sup>100</sup> D'après leur témoignage, des participants-spectateurs ont cru que ce « jump-cut » était causé par le passage entre une diffusion retransmise en direct et sa reprise.



mais aussi entretenue et ils s'en amusent, comme si c'était un manège d'un parc forain. Les participants-spectateurs s'immergent en profondeur, et se plaisent à convoquer de multiples chassés-croisés entre la « réalité », la « présence », l'« effet de présence » et le « simulacre ». Parfois, la confusion peut être aussi très profonde et indomptable, voire irrationnelle.

J'observe du coin de l'œil les participants-spectateurs; peu d'indices me permettent de savoir immédiatement si le leurre fonctionne si ce n'est que certains sourient et même rigolent à haute voix. Pour savoir comment s'est manifestée l'illusion, je devrai attendre les témoignages en fin de soirée ou ceux qui me parviennent par écrit, comme celui d'Annie et Jean-François :

Une femme apparaît à l'écran de droite, marchant sur le trottoir, un téléphone cellulaire à la main. Tiens! Cette femme est aussi dehors, avec les mêmes vêtements, la même démarche, le même cellulaire, elle va dans la même direction. Elle prend une pause. Elle regarde autour d'elle, puis repart. De légers décalages entre les actions de la femme de dehors et celles de la femme de dedans me questionnent sur la réalité de ce que je vois. Est-ce que l'extérieur est bien réel? Est-ce que c'est l'écran qui ment? Pourtant, tout est identique à part ce petit retard ou cette légère avance (selon le point de vue duquel on part). Je m'amuse à observer les autres participants... qui regardent l'écran? Qui regarde la femme en chair et en os dehors, à quelques pas de nous? Les spectateurs semblent attirés par la projection au fond de la salle... pourtant la même scène se déroule en « vrai » juste derrière la vitre. Qu'est-ce qui fait que les gens se rivent à l'écran alors que la vie est là, dehors? Questionnements sur notre « rôle » de spectateurs, sur nos habitudes, sur notre société... sur cette femme au cellulaire qui semble chercher quelqu'un.

Soudain, à gauche, une autre femme au cellulaire passe sur le trottoir et à l'écran. Ces jeunes femmes de passage, qui semblent être là par hasard, se cherchent, s'attendent, se rejoignent. Elles déambulent d'une manière désinvolte et naturelle nous laissant douter qu'elles font vraiment partie du spectacle. J'ai envie de les

rejoindre dehors. Je m'imagine que j'apparaîtrais alors à l'écran ou, du moins, derrière la vitre, qui joue maintenant le rôle d'écran... à moins que je ne cesse d'exister une fois dehors? Par moments, il n'y a personne dehors ni à l'écran, mais le reflet d'ombres qui déambulent sur les vitres laisse pressentir une présence. Je me rappelle les ombres lumineuses observées sur les vitres de la salle pendant le Temps1, le reflet des spectateurs (ou des spectres-acteurs)... Qui d'autre que moi a vu ce halo de gens? Qui a vécu une expérience semblable à la mienne? Qui est présent à la même scène que moi cette fois-ci? Voyons-nous tous la même chose?

À mesure que s'accroissent les allers et venues des deux femmes, ma perception oscille de plus en plus vite entre les écrans, le dehors et le dedans. Qu'est-ce qui est vrai? Qu'est-ce qui est faux? Où est la réalité? Y a-t-il plusieurs réalités? Les impressions et les questions qui se succèdent rapidement dans mon esprit m'amènent à un sentiment de doute qui frôle l'état psychotique et paranoïde. La désinvolture des jeunes femmes qui m'ignorent, qui ignorent le groupe de personnes qui les observent à travers la vitre, me rend mal à l'aise. S'offrent-elles vraiment à nous en spectacle? Sommes-nous voyeurs de les scruter autant dans chacun de leurs gestes? (AG et JFM)

Ce texte témoigne bien du ressenti des deux participants-spectateurs. Par sa richesse, il soulève des questionnements pertinents sur plusieurs sujets dont la manifestation de l'apparition, l'adhésion à l'illusion et notre rapport à l'écran.

### *Manifestation de l'apparition*

En présentant simultanément la déambulation et la diffusion différée dans un même espace, le Temps2 ouvre la porte à une ambiguïté perceptive : les perceptions sont questionnées et les réponses oscillent : le vrai est dehors – non, il est à l'écran – non, c'est impossible – oui, c'est ça, c'est vrai, c'est à l'écran –, mais qu'est-ce qui assure que l'écran dit vrai – c'est dehors qui est vrai – non c'est l'écran, etc. « Est-ce que l'extérieur

est bien réel? » finissent par se questionner Annie et Jean-François. Pourtant, le participant-spectateur n'est pas aux prises avec des hallucinations, et il a la possibilité cognitivement d'apporter des réponses rationnelles à ses questions (ex. : il y a plus de chance que le « faux » soit dans l'écran). Pourtant, le *voir à l'écran* et le *voir par les fenêtres* créent une ambiguïté perceptive qui enclenche une alternance, spontanée ou induite, entre deux interprétations dichotomiques. Le phénomène, nommé *bistabilité perceptive* est étudié en psychophysique et, plus récemment, en neurobiologie (Eagleman, 2001). Lalanne (2004-2005) précise à son sujet que :

Dans certains cas, on n'en perçoit qu'un seul des deux, puis une fois le deuxième révélé celui-ci est perçu immédiatement; dans de nombreux cas, nous alternons entre les deux percepts, sans jamais pouvoir en sélectionner un définitivement. Ces phénomènes de bistabilité perceptive sont particulièrement impressionnants avec des stimuli en mouvement. (p. 2)

Dans le Temps2, les facteurs liés au mouvement accentuent la bistabilité perceptive. Aussi, de par sa position, il est difficile pour le participant-spectateur dans la salle de saisir l'ensemble des percepts<sup>101</sup> contenu dans les différents « plateaux scéniques », dont ceux des déplacements d'Ariane et Julie vus simultanément à l'écran et en présence dans les sentiers. Cette difficulté est d'autant augmentée par le décalage temporel et de la trajectoire.

La bistabilité perceptive sert aussi de base aux réflexions de Bruno Trentini (2012), pour expliquer, par le biais de la cognition, la réception esthétique :

[...] l'image peut créer un monde qui n'obéit pas aux mêmes règles que le monde réel. L'individu percevant, en tentant de comprendre ce nouveau monde comme le monde réel, se trouve alors sujet à des hypothèses vite falsifiées. (para. 12)

---

<sup>101</sup> Objets de perception indépendamment du sujet percevant (Godin, 2004).



Devant le phénomène, le participant-spectateur peut entretenir l'oscillation perceptive à volonté aux fins de l'expérience ou :

Autrement dit, par le biais des erreurs perceptives, le spectateur s'improvise artiste en apprenant à être attentif à sa distraction. De telles vacances de l'esprit renfermeraient paradoxalement les moments les plus féconds. (para.19)

C'est en se gardant dans l'état de bistabilité perceptive et en y *étant attentif* que le participant-spectateur accède au phénomène : ainsi, maintes apparitions se manifestent, éveillées par l'illusion. L'illusion fait apparaître des leurres, des questionnements, des trous, des vides, des absences, des présences, des angoisses, des malaises et des fous rires. Ainsi, le maintien de l'illusion crée un espace transitionnel, ou pour reprendre un terme merleaupontien, dans un entrelacs :

Tout se passe comme si mon pouvoir d'accéder au monde et celui de me retrancher dans les fantasmes n'allaient pas l'un sans l'autre. Davantage : comme si l'accès au monde n'était que l'autre face d'un retrait, et ce retrait en marge du monde une servitude et une autre expression de mon pouvoir naturel d'y rentrer. (1964, p. 23)

La réversibilité, exprimée ici par le retrait et sa face opposée, est dans *Chair de lumière*, l'effet de l'illusion plus qu'une question purement ontologique. Il n'en demeure pas moins que le participant-spectateur est ici devant un chiasme perceptif, un entre-deux qui, dans sa tension, permet à l'apparition d'advenir.

Car, plus l'apparition se manifeste, plus le participant-spectateur est réceptif et actif à sa manifestation, et plus d'autres apparitions risquent de se manifester, et ce, jusqu'à épuisement soit de l'effet, soit de sa capacité de *réceptivité*.

Les choses déjà saisies en aspect, les choses paisiblement ressemblantes jamais n'apparaissent. Apparentes, certes, elles le sont — mais apparentes seulement : elles ne nous auront jamais été données comme apparaissantes. Que faut-il donc à

l'apparition, à l'évènement de l'apparaissant? Que faut-il juste avant que l'apparaissant ne se referme en son aspect présumé stable ou espéré définitif? Il faut une ouverture qui signera l'apparition comme telle. Un paradoxe va éclore, parce que l'apparaissant se voue, dans l'instant même où il s'ouvre au monde visible, à quelque chose comme une dissimulation. Un paradoxe va éclore parce que l'apparaissant aura, pour un moment seulement, donné accès à ce bas-lieu, quelque chose qui évoquerait l'envers ou, mieux, l'enfer du monde visible – et c'est la région de la dissemblance. (Didi-Huberman, 1998, p. 15)

Cette citation est extraite de l'essai *Phasmes* de Didi-Huberman où se trouve rassemblée une série de réflexions que l'historien et philosophe a menée entre 1983 et 1997 sur le concept d'apparition. Par le biais de la psychanalyse, de la phénoménologie et de la sémiotique, la recherche et la création sont ici parcourues pour dégager quelques figures possibles de l'apparition. Didi-Huberman répertorie différentes manifestations de l'apparition, entre autres en arts visuels, en littérature, au théâtre.

Le phasme est un insecte qui se dissimule dans son environnement, se camouflant de façon stupéfiante à travers les feuilles et les branches. Le paradoxe soulevé par Didi-Huberman dans la citation ci-dessus provient du fait que l'insecte se dissimule spécifiquement à l'aide de sa nourriture. Il se nourrit de sa dissimulation. Il n'y a pas un, mais plusieurs paradoxes. Parce qu'il mange ce qu'il imite, l'insecte ne ressemble pas, mais plutôt il « *dissemble* » de son environnement : « Une ressemblance existe-t-elle intacte si l'un des deux termes de cette ressemblance a disparu? » (p. 19). Didi-Hubermann poursuit :

Tout ce qui t'apparaît s'avère une puissance du dissemblable, et tout ce qui dissemble s'avère n'être au fond qu'une qualité menaçante du *lieu* – lieu où tu n'auras décidément pas dû, ce jour-là, mettre les pieds. (p. 20)

Deuxième paradoxe : une fois qu'il est repéré, nous n'arrivons plus à discerner l'animal en lui, étant sans queue ni tête, redevenant un branchage, il est environnement, il est nourriture. L'auteur souligne qu'il s'agit bien sûr d'une hyperbole; toutefois, les paradoxes cités me dévoilent une autre facette de mon travail lié au concept d'apparition. Devant la vitrine de l'insectarium, notre œil scrutateur cherche à repérer le phasme comme indiqué sur la vignette. L'espace semble toujours vide, et soudainement, un, puis deux, puis trois phasmes apparaissent.

Été 2005 : Lors de l'étude 1, je suis dans le bosquet et malgré le fait que je connaisse l'emplacement des panneaux de verre sur lesquels des interventions picturales ont été réalisées, je les cherche toujours un peu, dissimulés qu'ils sont dans les arbustes. Tout à coup, ils *apparaissent* se détachant de l'environnement. Et puis, se dévoilent une, puis deux et trois interventions. Ici, le paradoxe tient dans ce que les interventions sur le verre ne sont pas des camouflages, mais des *dissemblances*, parce que même si elles utilisent l'environnement pour se dissimuler, lorsqu'advient l'apparition, les interventions anéantissent et *dévorent* ce dernier. En effet, l'apparition ouvre le regard vers un autre univers visuel, jusque-là imperceptible, en effaçant l'appui de la nature sur lequel elle s'est, au départ, appuyée.

Juin 2013 : Lors de l'élaboration du Temps2, je suis en bistabilité perceptive. Attentive aux moindres gestes et déplacements de David tant à l'écran qu'au-delà des fenêtres, je scrute la scène afin de déboulonner l'illusion. Je tente de m'ancrer définitivement sur l'un ou l'autre des percepts, en vain. Enfermée dans l'espace transitionnel, des éléments « apparents », déjà donnés à voir, mais qui me sont dissimulés, m'apparaissent tout à coup : d'abord un sentiment de présence, l'impression de quelque chose en mouvement près de moi sans en voir la forme ni même la trace, puis la vision des ombres en mouvement, des présences fantomatiques. Est-ce moi?



La réflexion de mon corps dans les fenêtres? La réflexion de mon corps captée dans les fenêtres lors du tournage et que la diffusion me renvoie? Est-ce mon double dans un autre espace temporel, le moi d'avant, le moi présent?

Septembre 2013. Dans leur témoignage, Annie et Jean-François indiquent que l'illusion les amène jusqu'à questionner leur corporalité, leur présence dans l'espace et leur relation à l'œuvre : qu'advient-il s'ils décident de passer de l'autre côté des fenêtres? « Je m'imagine que j'apparaîtrais alors à l'écran ou, du moins, derrière la vitre, qui joue maintenant le rôle d'écran... à moins que je ne cesse d'exister une fois dehors? »

Le participant-spectateur est dans le dispositif, impliqué depuis le début de la soirée dans diverses actions. Il est là, bien apparent, ressemblant, je dirais même qu'il est là comme « objet spectateur », il est, à la limite, dissimulé. Advient, dans l'espace transitionnel, le moment où il se voit apparaître. Et voilà que se crée un nouveau paradoxe : aussitôt qu'il *s'apparaît*, il doute peut-être de ne plus être, de ne plus exister.

### *D'adhésion à illusion*

La réalité décale la fiction. Mais cela pourrait être aussi un jeu  
comme la fiction décale la réalité virtuelle. (LB)

Jeudi 12 septembre 2013. 19 h 6. Dans la projection, Ariane est sous un arbre. Dans les sentiers extérieurs, Ariane est sous un arbre, et, à ses pieds, un petit chien blanc qui jappe en colère contre elle. Ainsi, un merveilleux hasard a voulu que le temps de la performance, un élément imprévu arrive.

Cherchant à donner un sens aux projections, certains participants-spectateurs se créent des récits, dont celui du « Petit chien blanc ». De la salle, je n'ai pas vu moi-même l'évènement, il m'a été rapporté par Ariane, mais aussi par quelques participants-spectateurs. Pour des raisons évidentes, le chien n'a pas été capté lors du

tournage quelques heures auparavant. Contrairement à ce que je crois sur le moment, l'« intervention » du petit chien dans la performance n'a pas nui à l'illusion, il l'a amplifiée, mais d'une manière différente de celles décrites plus haut. Lorsque de la séance d'échanges de commentaires à la fin de la soirée, Annick Bédard (2013) m'a dit avoir particulièrement apprécié la partie avec le petit chien : « Je ne savais plus si ce que je voyais était véritable. Est-ce que le petit chien blanc était dans la mise en scène? » Silence « Mais est-ce qu'il y était vraiment? » Je la regarde et ne comprends pas. Elle poursuit : « Tu ne me le diras pas? » Je choisis de ne pas mettre fin abruptement à son histoire. Ainsi, je comprends que les participants-spectateurs n'ont pas seulement expérimenté la bistabilité perceptive. Ils ont aussi produit des fictions cognitives.

Pour être considéré « participant », le spectateur doit être actif, non seulement dans l'interprétation, mais dans la construction même de son expérience performative (Sofia, 2011), ou comme le dit Berthoz, il doit faire le choix, ou autrement dit, décider d'adhérer ou non à la proposition. Cette nécessité n'est pas nouvelle. Le spectateur doit toujours d'une certaine manière consentir à adhérer à l'imaginaire proposé, à un lieu, à un personnage, etc., en un mot, à une *fiction*. Il doit y avoir une entente commune. En littérature, l'entente entre le lecteur et l'écrivain est nommée *pacte fictionnel* alors que dans le domaine des médias on parle de *suspension volontaire de l'incrédulité*<sup>102</sup>. Le spectateur, conscient du leurre, adhère volontairement à la proposition. La différence avec les œuvres basées sur la cognition, c'est que l'existence même de l'œuvre repose sur cette volonté.

Eco (1996) a examiné la fonction du « pacte fictionnel » : il y a une entente commune. Le lecteur a conscience d'avoir affaire à un leurre, ce qui ne l'empêche pas d'adhérer à

---

<sup>102</sup> De l'expression anglaise *The willing suspension of disbelief*. Hand, Chris. 1994. « Meet Me in Cyberspace ». In *Computer Mediated Communication Magazine*.

la proposition. Le lecteur, ici le spectateur, consent à adhérer à ce lieu, à ce jeu et à ses règles imaginaires, en un mot à une *fiction* :

Aborder un texte narratif signifie adopter une règle fondamentale : le lecteur passe tacitement un pacte fictionnel avec l'auteur, ce que Coleridge appelait « la suspension de l'incrédulité ». Le lecteur doit savoir qu'un récit est une histoire imaginée, sans penser pour autant que l'auteur dit des mensonges. Simplement, comme l'a dit Searle, l'auteur feint de faire une affirmation vraie. Nous acceptons le pacte fictionnel et nous feignons de penser que ce qu'il nous raconte est réellement arrivé. (Eco, 1996)

Dans l'ouvrage *Art, création, fiction*, J.-M. Schaeffer (2004) propose une réflexion approfondie sur le sujet. L'auteur reprend en fait le modèle du philosophe Hume qui fait état de deux types de fiction, l'une cognitive et l'autre ludique, pour l'appliquer au champ artistique. Les fictions cognitives, aussi nommées illusions cognitives, se divisent en deux sous-groupes : théoriques et constituantes. Je me limite ici à développer le concept de fictions constituantes annoncées par Hume et reprises par J.-M. Schaeffer. Celles-ci sont produites spontanément par la raison et « s'imposent à nous avant toute réflexion, de manière préattentionnelle » (p. 175). Elles sont « produites par l'imagination sous l'influence de l'habitude » (p. 174). En fait, les cognitions constituantes sont préflexives; elles sont le produit de notre propension à postuler un monde de « construction cognitivement non pénétrable » (p. 175). Toujours selon Hume, les fictions ludiques se distinguent des fictions cognitives en quatre points. Contrairement aux fictions cognitives, les fictions ludiques sont de l'ordre pragmatique (1), car, bien qu'elles s'imposent à l'imagination, elles n'accèdent pas au statut de croyances : elles sont plutôt des feintes (2). J.-M. Schaeffer ajoutera qu'elles sont du *champ de la feintise* contrairement à la fiction cognitive qui est opératoire. Dans la fiction ludique, la feintise doit être partagée (3), comme c'est le cas dans les



propositions artistiques. Finalement (4), l'auteur conclut, toujours en résumant la pensée de Hume :

Bien que la fiction n'accède pas au statut d'une croyance et bien qu'elle soit le résultat d'une feintise partagée, il n'en reste pas moins que « dans bien des cas la vivacité produite par l'imagination est plus grande que celle qui naît de la coutume et de l'expérience ». (Schaeffer, p. 176)<sup>103</sup>

Ainsi, la feinte est une « croyance contrefaite » ce qui permet de ne pas tomber dans la folie, celle de ne plus distinguer la réalité de la fiction. Hume ajoute que l'immersion fictionnelle dépend de l'efficacité du leurre, de ces « amorces mimétiques » (réalisme causal — ce qui donne à voir) et enfin, d'un encadrement pour éviter de confondre la fiction et la réalité.

Notons ici que Hume propose le terme feinte pour réserver celui de croyance à LA croyance, celle en Dieu. Je trouve intéressante par contre la lecture que J.-M. Schaeffer fait de cette théorie. Son interprétation permet de jeter une nouvelle lumière sur le cas du trompe-l'œil. Par définition, elles sont des fictions ou illusions cognitives. C'est par l'habitude de perception de stimuli semblables, que le spectateur dans un stade pré réflexif adhère à l'illusion créée. Puis le leurre se dévoile; la tromperie ne sollicite pas automatiquement chez le spectateur un pacte fictionnel avec la proposition, ce qui peut expliquer le manque d'intérêt après le dévoilement de la part de certains. Ainsi, le trompe-l'œil persiste tant que nous voulons être dupes.

Le trompe-l'œil naviguerait donc entre deux types de fiction. D'abord la fiction cognitive, qui, selon la qualité de l'œuvre et la réussite de son intégration, permet une adhésion involontaire à la proposition. C'est le cas de l'histoire du petit chien blanc, qui pour Annick restera toujours comme réel. Puis une fiction ludique, dont le pacte

---

<sup>103</sup> Le texte entre guillemets est tiré de l'ouvrage de David Hume. 1992. *Treatise of Human Nature*. Buffalo (NY) : Prometheus Book.

fictionnel, ou comme l'avance J.-M. Schaeffer, le champ de feintise partagée, n'est pas nécessairement acquise : il peut arriver que le spectateur se « dessaisisse » de la proposition. Cette question est d'ailleurs présente depuis le début de mes recherches : comment maintenir le pacte fictionnel ou l'adhésion à la proposition suite à l'illusion perceptive? Comment garder le « mystère » autour du procédé?

Un mystère expliqué n'est plus un mystère et, là où il n'y a plus de mystère, il y a dessaisissement. Ici le terme anglais *deception* qui désigne le trompe-l'œil prend tout son sens : déception ou dessaisissement. Il n'est pas surprenant que le phénomène ait été traité maintes fois à l'aide de la psychanalyse (Court, Beetschen, Guillaumin, Marin, Graber, Hochmann, Kaes, Fustier, Cadoux et Ritz, 1988). Baudrillard dira du trompe-l'œil :

L'enfance, le Double, la vie antérieure, la mort – tout cela au fond a le même sens, et tout ensemble dans le trompe-l'œil contribue à l'effet de perte, de saisissement du réel à *travers les excès même des apparences du réel*. (Baudrillard, 1977, p. 2)

Été 2013 : l'élaboration du Temps2 nécessite ma propre contribution d'adhésion à la proposition, ce qui peut en fausser la construction. L'œuvre passe d'abord par mon propre regard qui est inévitablement différent de celui du participant-spectateur, ce regard inconnu de moi. Je vise à réaliser une illusion qui est intéressante pour moi et qui peut supporter la révélation de l'énigme sans pour autant enlever l'intérêt pour l'œuvre. Je regarde l'écran, j'illusionne David, et ce, en boucle; puisque la *magie* pour moi est facilement *réactualisable*, et ce, à volonté, est-ce réaliste de me prendre comme principal sujet? Est-ce que ma propre expérience phénoménologique peut être partagée et proposée comme une illusion expérientielle?

Dimanche 15 septembre 2013. 18 h 58. Du coin de l'œil, j'observe les participants-spectateurs : qui parmi eux s'engagent dans l'illusion expérientielle? Qui parmi eux resteront engagés?

Bien qu'il s'agisse d'images en mouvement et de spatialité immersive, le dispositif Temps2 a les caractéristiques du trompe-l'œil : tôt ou tard, le procédé sera dévoilé et les plus pragmatiques d'entre eux peineront à replonger dans l'illusion et, par conséquent, refuseront de réactualiser le pacte fictionnel avec l'œuvre.

Pour les autres, il restera le théâtre des apparitions.

### *Projection, fenêtres et architecture*

Dimanche 15 septembre 2013. 19 h 01. À l'ère où nous sommes habitués aux caméras de surveillance et aux œuvres médiatiques axées sur leur utilisation, les regards veulent repérer l'emplacement de la caméra qu'ils croient capter *en direct* (les plus malins en chercheront deux, une par fenêtre) :

[...] je vois à un moment donné, les filles se promener, les voir apparaître sur l'écran géant, le panoramique du mur. [...] « Ah, il doit y avoir une caméra à l'extérieur ». Je cherche les caméras, mais je vois qu'il y a un délai. Je me dis : « Où sont les caméras? ». Là, je ne suis pas sûr. Par le voile qui est là, mais je ne sais pas ce qu'on va faire avec, un moment donné par des gens, des filles qui se promènent, ça sort, ça rentre, ça se promène autour, oups, ça rentre dans le panoramique, et ça continue... (LB)

Lorsque j'allume le projecteur, c'est d'abord une simple projection vidéo que le participant-spectateur voit, et ce, tant que la scène, au sens cinématographique, montre des éléments extérieurs immobiles : poubelles, vélos, mobilier et murs de bâtiments. Ce n'est pas l'immobilité qui déclenche l'ambiguïté perceptive, mais le mouvement, que ce soit ceux dans la vidéo ou ceux de l'activité extérieure. C'est, par exemple, l'arrivée



dans la scène vidéo d'une fille, qui n'est pourtant pas dehors, ou, plus subtilement, le vent dans les branches des arbres qui ne concordent pas<sup>104</sup>.

Au-delà de l'illusion provoquée, le mouvement souligne la dissemblance, et, lorsque celle-ci est dévoilée, c'est toute la relation du dispositif à l'architecture du lieu qui bascule. Subitement, la dissemblance révèle que les fenêtres ne sont pas de simples fenêtres; elles sont des écrans faits de verre lisse et transparent. Elles donnent à voir la performance d'Ariane et Julie à l'extérieur, élément chorégraphié, étudié et répété.

Les fenêtres, tout comme l'écran du Temps0 et Temps 1, deviennent des objets du dispositif performatif : deux d'entre elles sont filmées et médiatisées par la projection. Lors du tournage, l'objectif de la caméra filme à la fois ce qui est vu à travers la fenêtre grâce à sa transparence, mais aussi, l'objet même qu'est la fenêtre. Ces fenêtres-écrans sont aussi le réceptacle de maints reflets : reflets des gens dans la salle, reflets des fenêtres opposées, reflets des mouvements dans les sentiers opposés, reflets dans fenêtres des bâtiments entourant la Chaufferie, reflets de tous objets et mouvements autour du bâtiment, ainsi que toutes leurs mises en abîme : reflets des reflets par ricochet de la projection dans les fenêtres fusionnant avec tous les jeux de reflets que la projection contient elle-même, etc.

Le cadre est la bordure qui entoure la fenêtre, mais aussi, ce qui *encadre* le regard. Les lignes rouges, indicateurs des zones de captation (*voir la figure 28. Exemple de lignes rouges dans une des fenêtres*), prennent ici un tout autre sens, cinématographique cette fois-ci : elles sont le cadrage du tournage, ou le champ. Lors du montage, les deux captations sont mises l'une à côté de l'autre pour former un grand panoramique, ce qui tranche avec les fenêtres subdivisées en sections verticales.

---

<sup>104</sup> Lors d'un tournage, il y a eu des vents forts avec bourrasques qui se sont calmés dans la soirée.

Comme pour toute captation, qu'elle soit vidéographique ou cinématographique, tout ce qui se passe en dehors de cette zone, ou plus précisément, tout ce qui est hors cadre lors du tournage, sera hors-champ dans la projection. Le hors-champ compose avec le champ l'espace filmique. Utilisé comme extension pour prolonger l'action au-delà du cadre, le hors-champ crée un espace imaginaire, je dirais même, un espace virtuel.

Dans le Temps2, lorsqu'on regarde la projection, on peut y voir Ariane et Julie qui entrent et sortent du cadre. Mais il y a ici un élément spectaculaire; en sortant du cadre de la projection, elles devraient entrer uniquement dans l'espace imaginaire de l'espace filmique, or, elles entrent, mais en sortent aussi, et ce simultanément, en étant visibles par leur présence de l'autre côté des fenêtres. Selon l'angle et la position du participant-spectateur, il peut voir à la fois le double passage des performeuses, celui du champ/hors-champ et celui de fiction ou virtualité à la « réalité ». Comme si lorsqu'elles sortent du cadre, Ariane et Julie n'étant plus dans la projection, elles ne sont plus incluses dans la fiction. Étrangement, la *réalité est alors hors cadre*. Allant à l'encontre de nos habitudes, le jeu entre les codes cinématographiques de l'image projetée et les codes performatifs d'Ariane et de Julie amplifie l'illusion.

Comme le souligne Friedberg (2006), tous les écrans créent des ouvertures, telles autant de fenêtres virtuelles :

The screen is a component piece of architecture, rendering a wall permeable to ventilation in new ways: a "virtual window" that changes the materiality of built space, adding new apertures that dramatically alter our conception of space and (even more radically) of time. (p. 1)

Dans le Temps2, le mur devient un mur-écran. La projection *perce* une ouverture dans le mur qui la reçoit, et par son contenu (fenêtres captées), devient doublement fenêtres virtuelles. Du même coup, la salle se dédouble, l'architecture devient une extension

d'elle-même sur elle-même, tout comme les filles dans les sentiers, donne une extension à la Chaufferie : les objets performatifs sont aussi à l'extérieur.

Tous ces facteurs participent à altérer la conception de l'espace chez le participant-spectateur et à générer une nouvelle relation à la spatialité du dispositif, à la fois dans l'espace réel du lieu et aussi dans l'espace-écrans (projection et fenêtres). Mondloch (2010) va jusqu'à amener l'idée du dédoublement de la *spectature* (spectatorial doubleness) où le spectateur « explore the complex nature of mediated vision by asking their viewers to be present in the real gallery space and the virtual screen space simultaneously » (p. xx). Dans *Chair de lumière*, il y a assurément un double espace de *spectature*, celle de l'espace de la Chaufferie et de la projection, et même une troisième, celle de l'espace au-delà des fenêtres.

La spatialité est prolongée même au-delà de la Chaufferie : pour une participante-spectatrice, l'immersion ira jusqu'à suivre virtuellement le trajet d'Ariane et de Julie autour du site complet incluant le Cœur des Sciences<sup>105</sup> :

Tu as fait une œuvre *in-situ*. Tu as réussi à faire une extension de l'intérieur vers l'extérieur, tu as aboli les murs, agrandi l'espace. Le travail de temporalité et de l'espace, je suivais [virtuellement] les boucles de la promenade des filles. (NL)

---

<sup>105</sup> La Chaufferie est attachée à un autre bâtiment qui comprend l'Agora Hydro-Québec. Le tout forme le Cœur des Sciences : Ariane et Julie devaient faire le tour du grand bâtiment au complet lors de leur trajet.



## TEMPS3

Samedi 14 septembre 2013. 19 h 07. Je ferme le projecteur utilisé pour le Temps2 puis je me dirige vers le chariot, manipule quelques appareils utilisés pour le Temps3 (ordinateur, projecteur, Kinect, etc.). Pendant ce temps, profitant du fait que les participants-spectateurs me regardent, Ariane entre dans la salle et se glisse entre eux. Elle est maintenant habillée en noir.

La diffusion de la trame sonore redémarre.

Samedi 14 septembre 2013. 19 h 10. Julie, aussi vêtue de noir, entre à son tour dans la salle : elle se dirige vers le voile déposé sur le bord de la fenêtre côté cour et le manipule. Ariane l'a rejoint. Elles parlent ensemble à voix basse.

Samedi 14 septembre 2013. 19 h 11. Ariane et Julie tiennent chacune de leur côté une extrémité du voile. Elles reculent très lentement.

Samedi 14 septembre 2013. 19 h 14. Arrivées vers le centre de la salle, elles tendent le voile. Ce faisant, elles reprennent la position de porte-écran, la même position que celle vue dans la vidéo du Temps1.

J'allume deux projecteurs, celui du chariot (no 1) et celui accroché au plafond qui pointe vers le mur (no 2). Le projecteur du chariot est dirigé vers le voile. Dans la vidéo, une forme semblable à celle de la deuxième partie du Temps1 est projetée.

La caméra de la Kinect capte cette projection (no.1), ainsi qu'une partie des participants-spectateurs à cause de son grand-angle. La captation est traitée à l'ordinateur puis projetée sur le mur (no.2).

Samedi 14 septembre 2013. 19 h 19. Ariane et Julie retournent lentement vers la fenêtre de départ pour y déposer le voile.

Samedi 14 septembre 2013. 19 h 22. Ariane quitte la salle. Julie regarde dehors. Quelques instants plus tard, elles se retrouvent face à face, l'une à l'intérieur, l'autre à l'extérieur. S'ensuit la chorégraphie d'une série de gestes très lents, amorcée par Julie; de l'autre côté de la fenêtre, Ariane reprend les gestes en miroir. Je dirige la projection sur Julie (projecteur du chariot).

Samedi 14 septembre 2013. 19 h 37. Le Temps3 aura duré 30 minutes. Lorsqu'il se termine, la nuit est tombée.

### *Stratégies*

Samedi 14 septembre 2013. 19 h 10. J'observe Ariane et Julie et me prépare pour la projection. Je souhaite que la magie opère. Je repense à mon projet de départ et à son utopie; peut-être quelques-uns des participants-spectateurs qui sont là, devant moi, par l'imaginaire, verront-ils leur *double en lumière*? Dehors, le crépuscule civil est amorcé : les fenêtres deviennent de plus en plus opaques refermant le lieu sur lui-même. Je crois qu'ainsi, l'introspection et le recueillement sont favorisés chez le participant-spectateur. La lumière des projections viendra bientôt éblouir pour de brefs instants le lieu, en raison de l'écho de ses réflexions dans les fenêtres, sur le voile, sur les murs, dans la deuxième projection, etc. Cet éblouissement sera-t-il suffisant pour immerger la salle dans la lumière? J'observe attentivement les participants-spectateurs : que regardent-ils? Certains ont remarqué que, dans la fenêtre, leur corps vaporeux se fonde aux couleurs des reflets.

Juillet 2013. Je reviens à mon rêve de départ : comment donner l'impression au participant-spectateur qu'émane de son corps son double? Je m'accroche encore à cette utopie. Comment s'en approcher? Comment faire pour que le participant-spectateur ressente sa chair, non plus chair, mais lumière?

Dans les moments d'égarement et de doute, je reviens constamment à mon corpus de référence. Je repense à l'œuvre de Charmatz et à l'effet de présence qu'il a réussi à susciter en moi. Dans le Temps2, le dispositif est instigateur d'effets de présence et même d'effets d'autoprésence (Béland, Marjolaine 2013). Dans le Temps3, je veux abattre la distance, je désire que le double du participant-spectateur soit une doublure vidéo, une vidéo qui les effleure, une vidéo qui les vêt. Cette vidéo pourrait contenir son image. Phénomène de l'autoapparition. J'explore les possibilités du dispositif. Je

souhaite qu'à la sensation d'ambiguïté perceptive du Temps2 s'ajoute une dimension onirique.

Je crois en l'importance des reflets dans les fenêtres surtout à la tombée du jour : je fais d'innombrables tests de réflexion en faisant varier les couleurs et suis toujours touchée par l'éclat et la luminosité des images projetées. Contrairement à ce que je craignais lors de l'investigation de la salle, l'éclairage provenant des réverbères des sentiers et des bâtiments environnants ne vient pas affecter la réflexion des projections; au contraire, il contribue à l'effet souhaité en superposant d'autres types de reflets.

Si les résultats de ces explorations sont encourageants, il n'en reste pas moins qu'ils demeurent purement esthétiques. Pour permettre à l'effet de se manifester, je dois d'abord développer des stratégies pour encourager les participants-spectateurs à être alerte au phénomène, si phénomène il y a.

En collaboration avec David, puis avec Ariane et Julie, lors de la conception des chorégraphies, j'explore quatre stratégies : la chorégraphie, la mobilité du projecteur, les écrans et la captation/retransmission du participant-spectateur.

**Chorégraphie.** La chorégraphie reprend les principaux éléments de Temps précédents. Du Temps0, je réitère au participant-spectateur mon désir qu'il soit attentif au changement de luminosité naturelle qui s'opère à l'extérieur : pendant la soirée, le temps cyclique des astres s'est poursuivi, et l'œuvre s'y ancre. Pendant les trente minutes que dure le temps Temps3, le phénomène crépusculaire apportera un nouveau rapport au dispositif et à l'illusion expérientielle qu'il propose. Par la lenteur des gestes, je désire imposer une temporalité plus près de celle du Temps1, presque contemplatif, en rupture avec le Temps2.

Les deux images clés de la vidéographie de l'objet-écran du Temps1 refont surface : les deux femmes de dos, porte-écran, vues dans la première scène, sortent cette fois de



l'écran pour investir l'espace et prendre place au milieu des participants-spectateurs. Maintenant en présence dans le dispositif, les protagonistes sont *mises en chair, corporalisées*. Elles sont habillées de noir, tout comme dans la vidéo du Temps1 : elles ont troqué leurs vêtements de ville. Certains participants-spectateurs reconnaîtront en elles les femmes du Temps2, celles des sentiers extérieurs (personnage de l'œuvre ou simple piétonne, tout dépendant de leur interprétation).

À la fin du Temps3, la chorégraphie se dirige vers les fenêtres, les fenêtres-écrans. Julie, dans la salle, s'applique à faire des gestes très lents, repris de façon mimétique de l'autre côté de la fenêtre-écran par Ariane (*voir la figure 35. Projections sur femmes, murs et fenêtres*).

**Mobilité du projecteur.** Je désire rendre le projecteur mobile, c'est pourquoi je le place sur un chariot. Il peut ainsi servir à la fois de projecteur de poursuite et de projecteur pour les différents écrans : mur, corps des danseuses, voile, fenêtres (*voir la figure 34. Projection sur voile et femmes*). Les images projetées sont semblables à celle du Temps1; afin d'éblouir la salle, des effets 3D de faisceaux de lumière jaune sont ajoutés dans la vidéo lors de sa conception.

Par les déplacements du projecteur, les jeux de projection et de réflexion sur les fenêtres s'amalgament à la luminosité déclinante du crépuscule civil sous le regard du participant-spectateur.

**Écrans.** Les murs de la salle, sauf celui du fond (Temps2), et les colonnes sont exploités comme écrans-rélecteurs grâce au projecteur mobile. Étant blancs, l'image de la vidéo qui y est projetée se réfléchit avec précision dans les fenêtres. Le voile, lorsque tendu, devient aussi un écran semi-transparent, qui sera exploité dans la captation/retransmission. Les fenêtres redeviennent aussi des écrans, bien que leur fonction diffère du Temps2; elles sont maintenant devenues l'interface entre la salle et

son reflet. Je reviendrai plus bas sur le sujet. Le mur blanc du fond, quant à lui, est utilisé par le deuxième projecteur : on y voit la retransmission de la captation de la Kinect (voir la figure 36. *Projection sur le mur du fond provenant de la captation de la Kinect*).

**Captation/retransmission du participant-spectateur.** Partant du principe de la mimésis, j'explore la captation de l'espace, traitée directement dans l'ordinateur et rediffusée sur le mur du fond (même que le Temps2).

L'ordinateur reçoit trois signaux différents 1) la vidéo de la forme, la même qui est diffusée par le projecteur mobile sur le voile-écran 2) la captation par la caméra infrarouge de la Kinect de la salle (plan large) ce qui inclut les participants-spectateurs, les performeuses et la diffusion de la même vidéo sur écrans<sup>106</sup> et 3) une vidéo en noir et blanc provenant de l'ordinateur.

Des traitements d'incrustation des signaux et d'analyse de canal Alpha sont appliqués : ainsi, bien qu'elle ne soit pas visible aux participants-spectateurs, la vidéo noir et blanc (signal 3), qui est composée de formes en mouvement, fait apparaître ou efface les deux autres signaux juxtaposés. C'est par la réverbération des signaux que se crée parfois l'éblouissement de la salle. Les participants-spectateurs se voient dans la projection sur le mur du fond, translucide, comme s'ils étaient sur une mince pellicule semi-transparente floue et colorée, quelque chose de vaporeux et de diaphane. Les fenêtres-écrans captées, qui reçoivent elles-mêmes les projections, viennent accentuer l'effet de transparence.

Ces quatre stratégies et leur mise en place lors des répétitions me semblent prometteuses : je vois et j'aime. Mais la question reste entière : est-ce que cela sera suffisant pour créer l'apparition du double? Le participant-spectateur se verra-t-il se dédoubler? Se regardera-t-il dans les fenêtres-écrans? Faut-il plus que diriger le

---

<sup>106</sup> Voile et fenêtres devant le rayon infrarouge.

projecteur sur les fenêtres pour créer l'intérêt? Ne vaut-il pas mieux combattre les écrans au lieu des multiplier? Comment réactiver les questions qui ont surgi lors du Temps2 et continuer à alimenter son imaginaire?

### *Maintes figures chiasmatiques*

Je reviens inlassablement à l'idée du chiasme, qui me fascine tant par la profondeur du phénomène qu'elle soulève, non seulement sur le plan perceptif, mais aussi, sur la portée conceptuelle et artistique d'une œuvre comme *Chair de lumière*.

Je vois aujourd'hui *Chair de lumière* comme le théâtre perpétuel de maintes figures chiasmatiques; l'œuvre se déploie et se construit grâce aux tensions provoquées par les multiples jeux d'entrelacs, ceux perceptifs comme décrits au Temps2, mais aussi plusieurs autres qui traversent l'œuvre. Il y a les chiasmes formels de l'œuvre dont celui de la zone tampon, entre le temps intime du participant-spectateur et le temps imposé de l'œuvre (Temps0), et celui de la durée de l'œuvre elle-même, aux limites floues, qui débutent bien avant l'entrée des participants-spectateurs et dont la fin est indéterminée (Temps4).

D'autres tensions se manifestent lors des rencontres des composantes du dispositif : l'entrelacement du réel et du virtuel, de la présence et du différé, de l'espace intérieur de la Chaufferie et son extension au-delà des fenêtres. Il y a aussi l'entrelacement des disciplines convoquées, par leur objet et les thématiques qu'ils traitent, disciplines dont les frontières deviennent alors poreuses s'entre-contaminant dans leurs codes et leurs langages. L'œuvre donne ainsi lieu à de multiples jeux d'interpénétration, de confrontation, d'augmentation, de dilatation, d'effacement :

Il y a toujours un jeu entre ombre et lumière, le reflet et la source du reflet, puis on se promène du son à l'écran, au mur, on va-et-



vient extérieur/intérieur, à l'animation mimétique entre performeurs, d'abord [...](LB)

### *Chiasme I : tensions*

Dimanche 15 septembre 2013. 19 h 11. La trame sonore spatialisée reprend son dialogue avec la salle, dialogue interrompu au Temps2.

Comme expliqué précédemment, lorsqu'au Temps0 le participant entre dans la salle dépouillée, les sons ambiants lui semblent provenir de l'environnement; c'est essentiellement la présence des haut-parleurs qui a indiqué au participant de changer sa posture pour devenir auditeur. Depuis ce temps, il circule dans la salle et écoute les sons des haut-parleurs qui s'entrelacent avec ceux provenant des murs de la Chaufferie, les uns et les autres se répondant. L'univers sonore se dévoile.

L'univers sonore proposé dans l'espace de la Chaufferie contient essentiellement deux sources sonores, celle provenant des murs de la salle et celle des haut-parleurs<sup>107</sup>. La source sonore diffusée dans les haut-parleurs est issue de l'autre source, telle une doublure<sup>108</sup>. Sans dire qu'elles sont clonées, elles entretiennent une étroite filiation. La source diffusée dans les haut-parleurs peut même être considérée comme étant une mise en abîme de la salle elle-même, puisqu'incluse dans la diffusion. La source diffusée et enregistrée devient alors une source diffusée à l'intérieur même de sa source mère. Je vois de nouveau un paradoxe : le chiasme est non plus le fait de la jonction entre deux opposés, ici la réversibilité du son de la salle se fait sur elle-même, puisqu'il s'agit du même matériau.

---

<sup>107</sup> Ici, je fais fi des autres sons, tels que les chuchotements des participants-spectateurs, des bruits extérieurs peu audibles. J'y reviendrai plus tard.

<sup>108</sup> Rappelons que la trame est un montage d'enregistrements faits dans la salle. Mis à part le montage, le matériau est presque brut, avec un minimum de traitement.

Il faut ajouter que toutes ces sources sont mouvantes dans l'espace de la Chaufferie; les sons de la salle ne proviennent pas que d'un seul endroit. Ils se manifestent tantôt près d'un échangeur d'air, tantôt ils jaillissent du mur du fond de la salle. Pour certains sons, il est impossible de détecter un endroit spécifique; c'est le cas du *silement* aigu qui, lorsqu'il se manifeste, se propage dans toute la salle. Les sons diffusés sont l'objet d'une spatialisation à partir de quatre haut-parleurs. Le participant-auditeur, en quête de trouver la provenance des objets sonores, ne trouve pas une source, mais des sources entrelacées. Rappelons le témoignage de Louise Boisclair :

Des sons qui nous questionnent sur leur provenance : Tuyauterie? Ventilation? Haut-parleurs? Porte qui claque? Bruits réels de la salle amplifiés ou créés de toutes pièces? Effets étranges produits par mes déplacements dans l'espace. Les sons qui évoluent à mesure que j'avance dans une direction produisent un effet de décalage. (LB)

Ces « effets étranges » et ce « décalage » dont parle Louise Boisclair sont en partie créés par un *effet de masque*. Lié à la perception auditive, l'effet de masque se produit lorsqu'une source sonore indésirable empiète sur une autre<sup>109</sup>. Ici, on peut se demander « qui masque qui » ou « quel objet a priorité sur l'autre » pour l'auditeur. Il est cependant clair que, s'il est trop près d'un des haut-parleurs, le son de la source mère sera masqué, l'auditeur ne pouvant plus l'entendre. L'auditeur est ainsi amené à circuler dans l'espace à la recherche des sources dispersées, mais aussi à rechercher l'équilibre entre les sources et, par le fait même, éviter les effets de masque. Il est à la recherche d'entrelacements. Il découvre rapidement que les points de rencontre de ces entrelacements dépendent de son positionnement; il se crée ainsi des points d'écoute où il retournera régulièrement, s'y arrêtant, pour l'appréciation de son écoute réduite.

---

<sup>109</sup> Constamment, notre oreille discrimine les sons ambiants pour suivre par exemple, une conversation. Quand le bruit ambiant devient trop fort, la voix de notre interlocuteur s'y perd, notre oreille n'arrive plus à discerner la voix. On parle alors d'effet de masque, le bruit masquant la voix masquée (Didier, s.d.).

Ainsi, l'effet de masque, connu pour effacer une source, ici révèle un autre aspect de l'œuvre, car l'examen de ces déambulations dans la salle indique que ces points d'écoute sont autant de coordonnées spatiales et imaginaires qui forment une chorégraphie dans l'espace de circulation. Il y a donc ici une autre manifestation d'une tension, invisible, qui tisse l'œuvre.

L'éclairage de ville s'est allumé, le son électroacoustique est d'une fréquence plus basse qu'au début : il paraît arrimé à la tombée du jour. (ELC)

Dimanche 15 septembre 2013. 19 h 12. J'observe encore les participants-spectateurs, fascinée par ce que cette observation me révèle de l'œuvre. Des aspects insoupçonnés m'apparaissent : dont celui de l'espace de circulation. À chaque changement de Temps, les déplacements de la plupart des participants-spectateurs se font comme des envolées d'oiseaux; l'un d'eux, tel un guide, entraîne quelques curieux formant ainsi un sous-groupe qui se détache de l'attroupement des participants-spectateurs devant les écrans et déambule d'un point d'attraction à l'autre dans une chorégraphie étonnante. Puis, ils se regroupent en essaim devant l'écran sur socle au Temps0 et Temps1 puis devant le mur-écran au Temps2. Quelques-uns d'entre eux gravitent en électron libre pour continuer leur exploration sonore, ou chercher d'autres indices de lecture de l'œuvre. Et maintenant qu'Ariane et Julie se déplacent au centre de la salle, ils ne savent plus où se placer, l'essaim est défait. C'est un des rares chaos organisationnels du groupe depuis le début de la soirée. La tension de l'espace de connexion est ici manifeste.

Dimanche 15 septembre 2013. 19 h 13. Les tensions des trois types d'espaces – circulation, contact, mise en scène – sont autant de filaments invisibles qui tissent l'espace de connexion, la chair de l'œuvre. De ce lieu dépouillé au maximum du



visible, émerge l'œuvre. Entre le visible et l'invisible, l'œuvre se crée chiasmatiquement parlant, dans la tension de l'entre-deux. Le visible de l'œuvre n'est pas opaque au participant-spectateur, il n'est pas non plus transparent. Le visible est plutôt opalescent.

De ce lieu dépouillé au maximum, où réside le visible de l'œuvre? Dans très peu de choses : deux formes mouvantes à l'écran, un clip qui dédouble le lieu extérieur, deux femmes qui pourraient être de simples passantes, deux danseuses. Un voile. Un chariot. Ma présence et celle de Danaëlle. Et l'invisible maintenant? Dans l'illusion, dans l'espace de circulation des participants-spectateurs et les déplacements des performeuses, dans l'atmosphère de la communauté qui s'est créé entre eux pendant la soirée, dans la diffusion sonore, dans les tensions de l'espace de connexion? *Chair de lumière* tient à un dosage équilibré entre peu de visibles, mais suffisamment pour susciter l'invisible de l'œuvre.

Le Temps<sup>3</sup> se veut le paroxysme du chiasme entre le visible et l'invisible. De cette tension va surgir l'opalescence, en faveur du crépuscule.

### *Chiasme II : crépuscule*

Dimanche 15 septembre 2013. 19 h 14. Dehors, il fera nuit dans quelques minutes. Déjà l'obscurité opacifie les fenêtres-écrans; elles deviennent une interface favorisant les reflets provenant de l'intérieur au détriment de la vue sur l'extérieur.

Quand toi [Marjolaine] avec ton projecteur tu projetais, mais il y avait un reflet sur la vitre, mais en même temps, ça projetait jusqu'à l'extérieur. Et il y avait cette performeuse-là qui était là. Donc, éventuellement, j'en suis venue à me dire que *Chair de lumière* exerce un effet magique (par diverses) couches de lenteur du temps, d'épaississement sonore, de voilement et de dévoilement, d'obscurité et de clarté. (LB)

Depuis les premières études de cette recherche création, j'ai la certitude que *Chair de lumière* se déploiera autour des heures du crépuscule. À l'été 2013, je construis le scénario autour du moment charnière qu'est le crépuscule civil, ce moment de la journée où la luminosité est singulière. Cet espace temporel de 30 minutes me fascine par les possibilités chiasmatiques qu'il offre : rencontre du jour et de la nuit, de la lumière et de l'obscurité, moment du clair-obscur.

Le crépuscule est un entre d'eux où l'imaginaire commence à prendre le pas sur la raison. Le jour est le moment de la transparence. La lumière du jour offre une vision claire, lucide et intelligible des choses. Le jour reconforte, empêche les faux pas. À l'opposé, la nuit avec ses ténèbres est le théâtre des angoisses et des peurs, dont les spectres, les revenants, les esprits et autres fantômes sont les acteurs. En déplaçant *Chair de lumière* en ville, je dois transiger avec les lumières urbaines qui pallient l'obscurité.

Dimanche 15 septembre 2013. 19 h 15. Dehors, l'obscurité s'opacifie. J'observe les reflets de projection dans les fenêtres-écrans et m'applique à en créer d'autres.

Une heure auparavant les fenêtres étaient fenêtres, elles sont maintenant l'espace interstitiel où surgissent des images aux reflets et chatoiements surprenants. L'obscurité extérieure favorise aussi l'apparition d'images illusionnées par le participant-spectateur qui regardent les fenêtres-écrans, comme si leur opacité offrait un canevas à leurs visions et autres productions imaginaires. Ici, les reflets ne sont pas opaques, ni transparents, mais bien opalescents.

### *Opalescence et lumière*

Samedi 14 septembre 2013. 19 h 17. J'aligne la projection sur le voile tenu par Ariane et Julie. La vidéo projette l'image des deux femmes, l'une et l'autre juxtaposée, en forme de X (voir la figure 37. *Femmes en X – chiasme*), puis on les voit tenant la toile.

Encore ici, il y a une mise en abîme. Les femmes porte-écrans tiennent l'écran, dans la même position, tant en présence dans la vidéo. Dans l'image, elles se détachent d'un fond noir; dans la salle, c'est la Chaufferie qui est plongée dans l'obscurité environnante.

Il y a cependant une différence importante entre les deux scènes et elle réside dans la qualité matérielle des écrans représentés : l'écran dans la vidéo est une toile opaque. L'écran dans la salle est un voile, opalescent. Il est écran pour l'image vidéo, semi-obstacle, mais se laisse aussi transpercer par la lumière.

Les images captées par la Kinect montrent l'effet : à travers l'écran opalescent, chatoient les fenêtres-écrans, recevant à la fois la vidéo réfractée et le reflet du même écran, coloré par la vidéo, qui laisse maintenant apparaître la forme :

Les projections se sont éteintes, dehors il fait sombre. Les deux jeunes femmes sont maintenant dans la galerie avec nous. Elles tiennent un drap blanc. La référence à l'image du début de la performance est évidente. Leur présence corporelle ici-maintenant nous confronte, nous interpelle; comme si elles étaient sorties de l'image; psyché faite chair pour questionner notre façon d'habiter le corps, le temps. Le projecteur inonde le drap et les performeuses de lumière. L'image, surexposée, demeure abstraite – est-ce le papillon de nuit? La galerie est traversée par les danseuses-performeuses. Le drap tombe. (ELC)

On les retrouve dehors, l'une à droite, l'autre à gauche. Elles semblent communiquer à travers les panneaux-fenêtres. Il fait nuit, on ne distingue que leur silhouette. De la main, lentement,



elles se saluent. À l'intérieur, le projecteur vise directement la vitre, dirige notre regard attiré par la lumière, comme le papillon de nuit par l'ampoule, et nous éblouit. Le rond de lumière sur la vitre (droite galerie) fait écho à l'image du début de la performance; ici il nous coupe de la nuit et efface presque la silhouette et le geste de la performeuse dehors. Noir, disparition des performeuses. Dissolution. (ELC)

Jeudi 12 septembre 2013. 19 h 17. Tout avait pourtant été bien rodé lors des pratiques, mais voilà qu'advient un problème technique inattendu; le projecteur no.2 s'est mis en position d'arrêt, et devant l'impossibilité de le rallumer à temps, le signal vidéo traité avec l'incrustation de la Kinect ne peut pas être diffusé. Déconcentrée par le problème, j'accroche par mégarde le projecteur no.1, qui diffuse alors la projection dans une autre résolution que celle prévue. L'expérience me démontre la grande fragilité du dispositif aux aléas techniques. Malgré son apparente simplicité, la scénographie qui tient dans un minutage, tolère peu l'imprévu. Dans *Chair de lumière*, l'expérience émane du peu, mais quand le peu n'est presque plus, que reste-il? À la réception des témoignages, je vois que l'expérience a malgré tout été prégnante pour plusieurs. Je reste cependant très déçue d'avoir sacrifié l'effet avec la Kinect. Le vendredi 13, je m'affaire à apporter les ajustements et changements nécessaires pour éviter que le problème ne se répète. Je pratique les enchaînements de nombreuses fois.

Samedi 14 septembre 2013. 19 h 17. Je suis nerveuse. Je crains encore que les problèmes de projecteur se reproduisent ou que d'autres surgissent. Concentrée sur la performance, je regarde les moindres déplacements de Julie. Au fur à mesure qu'elle s'éloigne du centre de la salle, le faisceau dirigé sur elle déborde sur les murs, les fenêtres, les colonnes et les participants-spectateurs. La Kinect capte le tout. Dans la projection, la forme passe du rouge au jaune et là : ÉBLOUISSEMENT! Le temps d'une fraction de seconde, la salle baigne dans une chaude lumière jaune. Le flash est

le fruit de l'accumulation des sources de lumière et d'une boucle de rétroaction vidéo. Les silhouettes des participants-spectateurs sont floues et diaphanes. Ils sont *Chair de lumière* pour un bref instant, corps irisés et diaphanes.

J'ai reçu peu de témoignages de la présentation du samedi, ce qui ne me permet pas de savoir s'il n'y a que moi qui ai vu le phénomène, et ce dû à mon emplacement. Quant à Louise Boisclair, participante-spectatrice du samedi, se dira touchée par la beauté de la scène :

Tandis que là, moi j'avais toutes sortes de questions qui me parasitaient le plaisir esthétique, parce que ça se construisait très très lentement, jusqu'au moment où il y a eu le travail avec le voile, où l'une des performeuses l'avaient dans ses mains *avec l'autre*, et ça a correspondu à l'écran, près de la porte, où l'on voyait... c'était très très beau, vraiment beau, esthétique dans le sens de beauté [...] (LB)

### *Chiasme III : double et chair*

*La chair de la sensation et la matière du  
sublime  
sont inextricablement liées.  
Félix Guattari*

Juillet 2013. Bien que je connaisse par cœur la vidéo, je regarde, captivée, la forme évoluer lentement dans la fenêtre-écran; ses couleurs se fondent une à une aux différentes réflexions. Doucement, je me déplace; chaque léger décalage et changement d'angle me fait apparaître de nouvelles couleurs, de nouvelles opalescences. Je suis plongée dans la profondeur de cet écran, contemplant, rêveuse. Je ressens une présence, un mouvement, un frôlement sensoriel, semblable à celui vécu au Temps2. Je porte une attention particulière à l'endroit d'où provient le mouvement. Soudainement, je m'apparais. Je reste là, à détacher couche par couche les couleurs, je finis par me voir, moi, mon corps, au creux de la nacre.

Dans la tension chiasmatique entre transparence et opacité, les fenêtres-écrans deviennent lieu d'apparition du « moi » illusionné. L'expérience est là, dans la rencontre merleau-pontienne du visible et de l'invisible.

Il y a le corps, le « moi », là présent au monde. Il y a cette image miroir d'un corps éthéré, éphémère, puisque conditionnel aux conditions lumineuses de la projection mouvante. Image miroir, d'un voir qui n'est pas donné, un voir qui n'est pas dans le monde, mais qui donne à l'imaginaire sa consistance.

Dimanche 15 septembre 2013. 19 h 22. J'observe les participants-spectateurs regardant tantôt les performeuses, tantôt les fenêtres devant elles, tantôt les fenêtres opposées. Que regardent-ils? Voient-ils la même chose que j'ai vue lors de mes tests en laboratoire en juillet?

La pénombre qui s'installe presque complètement dehors nous ramène à l'espace intérieur. D'ailleurs les femmes ne semblent plus être là et tout le monde a repris sa marche songeuse. Une projection sur le mur du fond, qui va du sol au plafond, me fait penser aux images monochromes d'une échographie. Ça bouge à l'intérieur, mais ce qui est observé reste à définir. Je perçois du mouvement et un lien avec ce que je vis en ce moment, mais rien n'est clair. Oups, j'ai l'impression de m'être vue passer. Je recule, mais sans réapparaître à l'écran, me laissant dans le doute. Je continue à bouger, je crois voir l'aura d'autres personnes de la salle laisser une trace à l'écran. En me retournant vers la vitre où il fait quasi nuit, j'aperçois une femme en noir qui bouge comme moi, qui règle ses gestes sur les miens. Elle ressemble à la fille du cellulaire... cherche-t-elle encore quelqu'un? Le fait de me sentir observée par ce double, mais surtout par tous les gens dans la salle, m'intimide et je cherche à me cacher de ce miroir. Je retourne vers l'écran pour l'interroger à nouveau par mes déplacements. Voilà, enfin, c'est bien moi que je vois, je bouge les bras pour m'en assurer, mais ce n'est pas franc, c'est un angle inhabituel. Je me demande d'où cela provient. En explorant, je jette un œil dehors et je reconnais la démarche de mon conjoint



réfléchie par la femme-miroir. Il ne s'est pas aperçu qu'il devenait acteur à son tour. (AG et JFM)

En voyant ainsi apparaître son double de lumière, le participant-spectateur illusionné se voit, jusque dans sa corporalité, fusionné à l'œuvre même. Et par réversibilité, les tensions chiasmatiques que sa présence suscite font advenir la Chair de l'œuvre.

## TEMPS4

Dimanche 15 septembre 2013. 19 h 36. La nuit est officiellement tombée. Julie cesse la chorégraphie du Temps3. Ariane est toujours dehors, côté cour : elle regarde en direction de la salle. Julie quitte la salle à son tour et se place de l'autre côté du bâtiment, côté jardin. J'ouvre graduellement les lumières de manière à ce que la Chaufferie soit dans la pénombre.

Ariane imite un participant-spectateur en reproduisant chacun de ses gestes. Julie fait de même avec un autre participant-spectateur. La captation de la Kinect continue à être projetée sur le mur n° 2. Quelques participants-spectateurs interagissent avec les performeuses, d'autres bougent devant l'écran pour voir l'effet de la projection.

Dimanche 15 septembre 2013. 19 h 40. Après quelques minutes, des participants-spectateurs hésitants applaudissent.

Dimanche 15 septembre 2013. 19 h 50. Les participants-spectateurs quittent lentement le site, graduellement et de façon éparse. Danaëlle leur distribue le programme.

*Fenêtres, écrans, miroirs et mimesis*

Dimanche 15 septembre 2013. 19 h 37. Je suis dans la salle parmi les participants-spectateurs. J'observe du coin de l'œil leur déambulation dont les traces invisibles continuent à délimiter l'espace de circulation. Eux aussi m'observent, probablement en attente d'une quelconque action de ma part. Dehors, Ariane et Julie tentent de créer un contact visuel avec des participants-spectateurs afin de pouvoir produire un effet miroir par des jeux d'imitation.

Dimanche 15 septembre 2013. 19 h 38. Je constate que la plupart des participants-spectateurs se regroupent dans le coin gauche de la salle, non loin de la porte, hors de la zone de captation de la Kinect; probablement qu'ils veulent ainsi signifier qu'ils ne désirent pas participer, ni à la projection ni au jeu du miroir. Quelques-uns s'aventureront au centre de la salle continuant leur exploration, tantôt

gesticulant devant l'écran, tantôt initiant un rapport mimétique avec une des performeuses. Certains participants-spectateurs sourient et s'amuse de la situation, d'autres poursuivent l'exploration ou attendent un autre type de dénouement pour la soirée.

Au Temps2 et Temps3, les limites de la salle étaient poreuses, s'étendant au-delà des fenêtres grâce à la transparence de celles-ci. Maintenant, la nuit est tombée et si ce n'était des lampadaires et de l'éclairage des bâtiments environnants, la salle se refermerait presque complètement sur elle-même.

Dimanche 15 septembre 2013. 19 h 39. La noirceur extérieure applique un rideau de tain opacifiant la fenêtre-écran, lui donnant ainsi un nouveau rôle, celui de fenêtres-miroirs. Comme écran, la fenêtre diffuse les réfractions et les réflexions qui ne sont pas seulement mirées, mais aussi créées, par leurs juxtapositions et leurs déformations. Comme miroir, elle renvoie l'image du participant-spectateur, son double éthéré, ainsi que le double de la salle.

Pour accentuer l'effet, je calibre le degré de luminosité de la salle par le gradateur près de l'entrée. Le dosage est délicat : l'éclairage doit permettre de révéler les participants-spectateurs et les éléments scénographiques dans les fenêtres sans pour autant nuire à la visibilité des performeuses à l'extérieur.

Ariane et Julie continuent à reproduire les gestes des participants-spectateurs qui passent devant elles. Entre l'*imité* et l'*imitant*, la fenêtre à la fois transparente et opaque, confronte le regard du participant-spectateur : la transparence lui permet de voir *au travers*, et dans ce « *au-travers* », il y a ce nouveau double, ceci à partir de la mimesis initiée par la performeuse. Le participant-spectateur qui se voit doublé par la fenêtre-miroir, se voit aussi doublé en lumière par les multiples réflexions et dédoublé par la performeuse. Le regard du participant-spectateur est face ici à une contrainte



paradoxale créée par les caractéristiques du verre, qui le force à ajuster son point de vue, continuant ainsi à entretenir l'illusion cognitive, tout cela dans un flot rapide d'un jeu d'alternances perceptuelles.

### *Apparition/disparition/éclipse*

Dimanche 15 septembre 2013. 19 h 39. Pour le participant-spectateur, la fin de l'évènement se présente de façon ambiguë : doit-il applaudir, quand applaudir, par quoi viendra le signe de la fin de l'évènement, de la soirée? En ouvrant graduellement les lumières de la salle, les participants-spectateurs y voient une fin possible. Et par leurs applaudissements, ils décident bien de sceller définitivement *Chair de lumière* dans l'art vivant.

Pourtant, comme énoncé au point 5.3.1, le Temps4 n'est pas conçu pour marquer abruptement la fin de la soirée. Le participant-spectateur a été appelé à habiter et créer dans ce lieu de passage qu'est *Chair de lumière*. Maintenant, cet espace partagé de *Chair de lumière* s'estompe lentement : le participant-spectateur se muera en individu, quittant la peau de l'œuvre et retournant graduellement dans sa propre sphère. Ainsi, du cycle temporel qui construit la soirée, le Temps 4 se présente comme étant une zone de transition, une zone d'estompage et d'effacement formel de l'espace partagé.

Le rond de lumière sur la vitre (droite galerie) fait écho à l'image du début de la performance; ici il nous coupe de la nuit et efface presque la silhouette et le geste de la performeuse dehors. Noir, disparition des performeuses. Dissolution. (ELC)

Cette dissolution ressentie et exprimée par Eveline, ne signifie pourtant pas la fin de la soirée ni la *dissolution* de la performativité de l'œuvre; le chronomètre du Temps0 continue virtuellement à cumuler secondes et minutes. Le Temps4 est donc non

délimité dans le temps, et il pourrait ne jamais cesser. Louise Boisclair y voit un temps parallèle, un temps uchronique, participant à la fantasmagorie :

[...] le temps uchronique est bien important [...] : c'est le temps médiatique qui n'appartient pas au temps chronologique, qui n'appartient pas au temps affectif, qui appartient au temps de la magie. Qui colore, habite, épaissit, opacifie le temps chronologique. (LB)

Le Temps4 peut être vu comme l'apogée du temps uchronique. D'ailleurs, à la lecture des témoignages, je remarque que le Temps4 amasse toutes les impressions qui n'appartenaient pas de manière nette aux autres Temps. Ainsi, ce Temps4 fausse la mémoire temporelle, et englobe tout ce qui est flou, incluant ce qui n'est pas, ce qui n'est plus et ce qui aurait pu être, comme autant d'*apparaissants* qui se manifestent dans la quête de sens et la réactualisation de l'illusion expérientielle.

Il laisse au participant-spectateur l'espace nécessaire aux questions qui émergent; avant de quitter le site, des participants-spectateurs partageront entre eux leur vécu, d'autres reprennent leur exploration pour chercher de nouveaux indices ou contre-vérifier leur hypothèse. Certains cherchant des explications viennent me voir et me posent des questions. Volontairement, je tente de garder mes réponses floues, voulant sauvegarder les ambiguïtés interprétatives qui souvent ont mené à la magie de la soirée (voir la figure 38. *Le Temps4, zone de transition, une zone d'estompage et d'effacement formel de l'espace partagé*).

Dimanche 15 septembre 2013. 19 h 50. Un participant-spectateur vient me voir pour m'exprimer ses commentaires. Il vient de lire sur le programme récupéré à la sortie que *Chair de lumière* traitait d'apparition. Il se dit surpris, car pour lui, *Chair de lumière* est une œuvre sur la disparition. Il me fait l'énumération de toutes les figures de disparition : des corps, du temps, des cadres, de notre perception, etc. La question de la

disparition est ici pertinente : s'il y a tant d'apparitions, n'a-t-il pas lieu de penser qu'il y a aussi autant de disparition?

Pourtant, le contraire de l'apparition n'est pas la disparition, mais l'éclipse; l'idée du mouvement surprenant doit être au cœur de la manifestation du phénomène. Alors, on peut bien se demander qu'est-ce qui s'éclipse? L'éclipse est peut-être ce brusque dessaisissement de l'illusion provoqué par mes propres mots. J'ai l'intuition qu'en restant floue dans mes réponses, j'évite l'éclipse; je laisse donc planer l'ambiguïté, attisant ainsi l'imaginaire.

Pour ce qui est de la disparition, ne se situe-t-elle pas tout près de l'absence?

La circulation qui s'opère entre le discours (ou la réflexion) et le senti fait de cette performance un moment rare de maturité et de finesse, d'autant que le questionnement qu'elle propose sur la présence et l'absence (la nôtre et celle de l'œuvre), la corporéité et la lumière, me semble fort à propos dans le contexte où notre réalité est radicalement augmentée de virtuel. (ELC)

### *Documenter l'apparition et son ressenti*

Dimanche 15 septembre 2013. 20 h 15. Les derniers participants-spectateurs quittent la salle. Je vais voir Nelson; on s'échange nos commentaires sur la soirée. Il me fait un bilan de ses captations.

Nelson avait le mandat de documenter les soirées événement; il a aussi assisté aux répétitions et à l'avant-première. Lors de chacune d'elles, il a fait des photographies des participants-spectateurs ainsi que des captations vidéo à partir d'une caméra placée sur trépied dans un coin de la salle. Nelson devait rester discret et non invasif pour éviter d'intervenir dans le phénomène d'illusion. Nous avons convenu qu'il serait intéressant



de tenter de capter les expressions des visages des participants-spectateurs. Nous souhaitions pouvoir saisir des traces de la manifestation de l'apparition<sup>110</sup>.

Dimanche 15 septembre 2013. 20 h 18. Nous nous donnons rendez-vous le lendemain pour l'échange des documents.

Lundi 16 septembre 2013. Nous convenons que les prochaines semaines seront consacrées à transférer les fichiers amassés lors des trois soirées événement et de l'avant-première, puis à faire le repérage des séquences les plus pertinentes afin de planifier le montage vidéo. Un premier montage vidéo sera fait par Nelson. Pour ma part, j'amorce le tri de tous les éléments médiatiques qui se sont accumulés au cours des études doctorales : fichiers sonores, photographies et vidéos numériques captés lors des laboratoires, des ateliers et des études, ainsi que des documents sur papier – bouts de texte, fiches de réflexions, mémos, croquis, cahier de bord avec annotations de tests, etc. La tâche est délicate, d'abord en raison de la grande quantité de documents, mais parce que leur type et format sont disparates, plusieurs demandant une méthode de conservation qui leur est propre.

Ce tri présente un des premiers défis : celui de garder ceux qui me semblent témoigner du parcours, du trajet au projet, de la recherche création *Chair de lumière*. La démarche de recherche création, remplie de mouvances, de dérives et d'égarements, s'est étendue longuement dans le temps. Pour faire suite aux soirées événement, il me semble alors pertinent d'étaler et d'examiner tous les documents afin d'y trouver un sens, une direction; car si l'*apparaissant* s'est manifesté, c'est qu'il devait bien s'y loger en latence. En classant les dossiers, en feuilletant les brouillons non retenus pour les présentations publiques ou même en retournant à des productions antérieures, je compte trouver les réponses aux nombreuses questions soulevées lors du processus, celles qui y étaient déjà

---

<sup>110</sup> Cette série de photographies est présentée dans les diaporamas du webdocumentaire.

offertes, presque écrites mot à mot dans divers cahiers ou clairement illustrées dans les croquis préparatoires. Ces *réponses* étaient, tels des phasmes, des dissemblances que seul ce retour réflexif me permet de dégager du fond opaque; pour le moins que j'y sois attentive, je peux lire en ces signes le propre reflet de mes gestes créateurs, fragmentés dans une temporalité qu'est celle de cette recherche.

Lors de cette étape, je fais face à un deuxième défi : comment présenter ces documents? Non seulement les types et formats diffèrent, mais aussi leur rôle : certains visaient à documenter, tandis que d'autres visaient plutôt à alimenter ma réflexion ou simplement, étaient un outil de validation et de création (*voir le Chapitre 4. L'apparition comme méthode de la thèse création*). Je dois trouver un véhicule souple pour les présenter sans pour autant négliger la spécificité de chacun d'eux. En octobre 2013, je commence la réalisation du site Internet consacré à la diffusion des principaux documents accumulés lors des différentes études et laboratoires. Si sa fonction se rapproche de l'archivage traditionnel, soit celle de conserver les documents, elle permet également d'organiser le chaos des documents disparates.

Pour documenter les soirées événement de *Chair de lumière*, je réalise un webdocumentaire que j'inclus dans une des sections du site. Le webdocumentaire est probablement le véhicule médiatique le mieux adapté à la documentation de l'œuvre : celui-ci s'apparente au genre documentaire cinématographique par sa manière d'aborder les documents et par l'utilisation des images en mouvement. Je tiens à préciser qu'il n'a pas été conçu comme un documentaire autonome, dont la mise en ligne aurait été accessoire; l'utilisation des codes d'interactivité, bien que de base, est nécessaire et indissociable à l'exploration du document. De plus, le webdocumentaire est un assemblage de documents (audio, photographie, texte, vidéo) indépendants de leur support, activés ou non selon les combinaisons désirées.

La documentation des œuvres non pérennes en arts est une question déjà soulevée en arts visuels depuis les années 1960 et depuis longtemps en arts de la scène et en musique. Par contre, si les œuvres nous parviennent et s'inscrivent dans l'histoire, c'est que, bien qu'elles soient immatérielles, elles ont en commun d'avoir une autre forme d'incarnation. Dans sa thèse, Amélie Giguère explique qu'en art contemporain, la documentation se fait même parallèlement à la pratique, précédant ainsi la demande des institutions :

Nous l'énonçons en filigrane depuis les premières phrases de cette discussion : la dématérialisation de l'art ne signifie pas que la création artistique contemporaine ne produise plus d'objet. Toute création plastique est matérialisée pour être perçue et appréciée par le public. Comme le souligne déjà Lucy R. Lippard au terme de six années d'expérimentations, les artistes contemporains, qui exploitent l'une ou l'autre des stratégies associées à la dématérialisation de l'art, imaginent dès leurs premières propositions critiques une documentation, c'est-à-dire une ou des formes dérivées ou archivées de leurs actions éphémères ou de leurs propositions conceptuelles, afin de ne pas exclure complètement leurs travaux des systèmes de l'art marchand et institutionnel (Lippard, 1997). Sont aussi développées des versions matérielles de leurs actions ou de leurs propositions réalisées dans des lieux spécifiques, comme des montages photographiques, des vidéos, des installations, assurant ainsi leur mise en visibilité et leur permanence. [...] En somme, les artistes contemporains explorent de plein gré diverses approches de prolongements de leurs travaux. (Giguère p.32)

Ainsi, je vois mon webdocumentaire comme un prolongement des soirées événement, un Temps4 qui perdure; il est documentaire, mais à son visionnement, il devient aussi une entité hybride, entre l'œuvre et la documentation, une autre forme, voire à la limite, une transmutation de l'œuvre.

Lors de la réalisation, je divise le webdocumentaire par Temps. Je juxtapose les documents présentés aux participants-spectateurs aux captations de ces mêmes



participants-spectateurs. La trame sonore est celle qui était diffusée dans la salle; à certains moments, elle se superpose au son de la salle capté par le microphone de la caméra. Le webdocumentaire est basé sur une navigation libre et sa lecture peut être multiple, tant dans sa durée que dans le trajet parcouru. La barre de défilement à la gauche de la zone vidéo permet de contrôler les éléments qui apparaîtront et disparaîtront par couches selon le bon vouloir de l'internaute.

Si la documentation de trajet/projet s'avère relativement simple à réaliser, l'essentiel de l'œuvre elle-même est difficile à présenter, car comment *documenter le ressenti*? Cette question amène un troisième défi : celui de transmettre l'expérience de l'illusion, à l'internaute n'ayant pas été sur le site lors des soirées événement. L'expérience peut-elle être vécue par procuration?

La documentation dans une œuvre expérience immatérielle basée sur l'éphémère, l'insaisissable et de l'impalpable occupe un statut particulier; pour Amelia Jones, elle peut, par le biais des documents, se projeter dans l'œuvre et en faire l'appréciation :

[...] not having been there, I approach body artworks through their photographic, textual, oral, video, and/or film traces. I would like to argue, however, that the problems raised by my absence (my not having been there) are largely logistical rather than ethical or hermeneutic. That is, while the experience of viewing a photograph and reading a text is clearly different from that of sitting in a small room watching an artist perform, neither has a privileged relationship to the historical "truth" of the performance. (Jones p. 11)

En parcourant le webdocumentaire, je m'interroge sur la notion de l'absence, l'absence de ce spectateur, qui aurait été participant s'il avait été présent, là dans ce lieu, lors des soirées : si l'œuvre peut-être réactualisée lors du visionnement pour le participant-spectateur qui en a fait l'expérience, qu'en est-il de la part de l'apparition pour l'internaute qui consulte le site Internet et visionne le webdocumentaire? Que

reste-t-il de *Chair de lumière* dans ces photos de regard des participants-spectateurs qui se promènent dans une salle vide? Je me demande comment ces artefacts peuvent témoigner à eux seuls de l'expérience. Seront-ils vulnérables à maintes extrapolations interprétatives comme on le voit trop souvent en histoire de l'art où des installations, performances et autres formes éphémères sont répertoriées dans des encyclopédies à l'aide d'une courte notice illustrée? La question se pose aussi pour le lecteur de cette thèse. Je doute, comme l'avance Jones, que dans ce cas-ci l'archive puisse être prise comme source.

Ayant exploité au maximum l'idée de l'immatérialité, les possibilités d'illustration de l'œuvre en sont d'autant réduites; il est difficile de se rabattre sur la photographie d'un objet ou d'un moment représentatif de l'œuvre, comme le font les artistes de la performance et d'art éphémère. Ainsi, une photographie mettant en scène Julie et Ariane dans le Temps2 ne fait que montrer deux personnes dans un sentier, ce qui ne peut que difficilement apporter des pistes de lecture de *Chair de lumière*.

J'avais demandé à Nelson de capter l'imaginaire dans les regards, j'avais demandé qu'il frôle le double de lumière des participants-spectateurs afin de le saisir. La commande d'un tel mandat, irréalisable, démontre bien l'utopie sous-jacente de la documentation du phénomène vécu pour l'individu. La distance entre l'œuvre ressentie par le participant-spectateur et la réception du webdocumentaire est un gouffre qui révèle une profonde absence : celle de l'essence de l'œuvre. L'apparition s'est immiscée dans une brèche cognitive formée aux confins chiasmatiques de l'illusion et de l'œuvre; l'impossibilité de la capter mène à son absence dans la documentation.

Malgré tout, la documentation demeure essentielle dans le cadre de cette thèse création et pour arriver à combler cette absence, je dois créer une documentation sur mesure répondant au besoin. Comme le dit Giguère :

Les artistes contemporains imaginent en effet des dispositifs qui produisent de l'archive et développent des approches créatives inspirées du domaine de l'archivistique comme la collection, la classification et l'inventaire [...]. En somme, l'art contemporain est largement associé au document. S'enchevêtrent les territoires de l'œuvre et du document, de la création originale et de la copie, de la fiction et de la réalité, des fonctions esthétique et informative. (2012, p. 69)

Je m'applique donc à combler l'absence par le truchement d'un moyen technique et médiatique lors de la réalisation du webdocumentaire. L'œuvre s'en trouve transmuée : j'agence les éléments, j'organise les médias, je refais le montage et ajoute des effets aux vidéos, je traite et recadre les photographies, je repense l'idée de la durée des médias d'origine et les raccourcit. J'ajoute des plans pour illustrer les éléments plus compliqués à décrire.

Je tente de rendre l'atmosphère dégagée dans la salle en reconstruisant les Temps, avec leur particularité et leur dynamique qui les caractérisent :

- Temps0 : Attente et quête du mystérieux
- Temps1 : Observation
- Temps2 : Illusion et manifestation de l'apparition
- Temps3 : Double de lumière
- Temps4 : Apparition/disparition/éclipse

Je compte aussi sur l'interactivité du webdocumentaire pour calfeutrer l'absence, l'internaute créant au gré de sa navigation son propre fantasme de l'œuvre. Une fois toutes ces stratégies de remédiation déployées, je fais face à un constat : nous sommes ailleurs, le *Chair de lumière* des soirées événement n'y est qu'une trace.

Bien que les technologies puissent nous donner des possibilités de conserver le paraître de l'œuvre, c'est surtout par les précieux témoignages des participants-spectateurs qu'on a accès à son apparaitre.



---

## CONCLUSION

*J'ai fait de mon mieux par un processus  
de décantation et clarification intérieure.  
Du reste, rien qu'un mystère enveloppé  
dans une énigme...*<sup>111</sup>

### *Élucubration et utopie*

Au premier chapitre, j'ai expliqué que le mot *lumière* prend son origine des radicaux indo-européens *dei*, *bha* et *leuk* (Vallet, 2000, p. 35 - 38). Je tiens ici à poursuivre mon propos en soulignant que *leuk* et *bha* forment aussi deux mots latins : *lucubrare* et *elucubratio* desquels dérive par contraction le terme *élucubration*. Bien qu'à première vue, *élucubration* semble être éloigné de *lumière*, un parcours étymologique nous permet de voir la filiation entre les termes. D'abord, il y a *lucubrare*, verbe qui signifie l'action de « travailler à la lueur de lampe » (Vallet, 2000, p. 36); la lumière évoquée ici ne provient pas de l'éclairage naturel du jour, mais d'un instrument utilitaire : elle est donc artificielle. Quant au terme *elucubratio*, il exprime le « travail fait de nuit » (Rey, 2006, p. 1210, Tome 1), un travail effectué dans l'obscurité; par l'emploi du préfixe *e-* qui signifie *hors*, l'accent est mis sur le résultat du travail, fait à la lumière de la lampe. Les deux termes réfèrent au travail et, par extension, suggèrent une certaine part de labeur, de doutes, de tâtonnements et souvent d'efforts vains. Enfin, *élucubration* désignerait dès 1750 un « ouvrage fait en veillant » (CNRTL, 2012).

L'*élucubration* exprime bien l'état d'esprit dans lequel j'étais lors du processus de recherche création : travailler dans l'obscurité tout en étant en état de veille, alerte à la

---

<sup>111</sup> Adrian Marino cité par Ciorrea (2011).

manifestation du phénomène : « Comment travaille [le chercheur en arts plastiques] dans sa *nuit* pour aller vers son *jour*, pour s'avancer vers ce qui *cherche à se faire jour en lui?* » (Lancri, 2006, p. 10). Souvent dans les ténèbres de l'impasse conceptuelle et créative, j'avais besoin de croire que tôt ou tard, la lumière surviendrait, souvent d'une étincelle. J'étais en état de « veille », en attente de l'illumination; n'est-ce pas d'ailleurs une des raisons qui m'a poussée à voir l'apparition comme méthode de recherche création :

[...] la création peut être envisagée comme une fréquentation de l'ombre. L'œuvre s'élabore dans le monde de l'opacité : l'opacité de l'incertitude, du questionnement, du doute. Les chemins de la création sont plongés dans une obscurité qu'éclairent quelques timides lumières que sont d'heureuses intuitions. Parfois l'obscurité est traversée par une comète, jaillissement d'une idée-élan, accomplissement d'un geste déterminant, moment de plénitude. (Berthet, 2009, p. 225)

*Chair de lumière* recèle de centaines d'exemples de ces jaillissements qui ont jonché le processus de recherche création, entre autres lors de l'élaboration du Temps2 et de l'écriture de la thèse. Mille petits moments d'*eurêka* éclairant le trajet.

Je reviens à l'*élucubration* : utilisé au pluriel, le terme devient ironique et péjoratif, désignant alors une « production déraisonnable et extravagante » (CNRTL, 2012), une « œuvre ou théorie laborieuse édifiée, obscure ou peu sensée » (Rey, 2006, p. 1210, Tome1). *Chair de lumière* était au départ un projet chimérique; j'avais d'ailleurs formulé dans mes premières notes, sur un bout de papier, que rien n'était moins certain que la réalisation de ce rêve initial. « Des ailes qui sont projetées sur écran-peau invisible et qui effleurent le spectateur, doublure de lumière qui y apparaît subitement, hallucinations induites sans artifice » (Béland, Marjolaine, 2004-2013); je me suis entêtée à garder ce concept insensé au cœur du projet. Et pour y rester attachée, il était essentiel que je prenne celui-ci pour ce qu'il était, soit une utopie agissante (*voir le*

point 4.1.3.) Celle-ci m'a menée malgré tout vers la réalisation d'une œuvre singulière, non sans déchirements intérieurs.

### *Rêver l'apparition et en douter*

Dès le départ j'étais consciente, en m'engageant dans cette quête, du risque de me perdre, ou pire, de ne rien trouver. J'assumais ce risque entièrement. Pour mettre en œuvre *Chair de lumière*, j'ai établi un échéancier qui tend vers l'utopie sans en garantir la finalité : « Que ça rate ou ça réussisse, après tout, c'est secondaire »<sup>112</sup> (Toulouse, 2012, p. 95). *L'apparition* en est l'unique balise du trajet, le leitmotiv qui prévaut lors des études, des ateliers, des laboratoires et de la présentation finale. Puis la trajectoire a bifurqué, me proposant des embranchements inattendus; de plus en plus écartelée entre mon projet utopique et les explorations qui m'en éloignaient, je n'ai eu d'autres choix en 2013 que de me dessaisir (Lancri, 2006) du projet pour tenter une issue conceptuelle. Ce dessaisissement s'est imposé par le changement de lieu : l'œuvre a été alors engagée vers une transmutation inattendue.

Au fil des explorations qui s'en suivirent, les éléments formels prometteurs se préciseront. Je réalisais le potentiel des projections sur les fenêtres. J'élaborais quelques procédés qui permettraient de susciter des illusions. Par contre, les objets scéniques utilisés pour créer les effets désirés s'accumulaient : je tentais alors d'en réduire le nombre, cherchant à revenir au principe d'effacement maximal du dispositif. J'avais de nouveau vers l'utopie, mais malgré tout, j'avais une conscience aiguë de la vulnérabilité de l'œuvre.

Il m'est arrivé régulièrement, du début des études jusqu'aux présentations finales, d'être prise d'un grand vertige devant l'objet de recherche furtif et insaisissable.

---

<sup>112</sup> Citation attribuée à Alberto Giacometti, cité comme anonyme par Toulouse.



L'*apparition* m'échappait, s'éclipsant dès que je croyais en saisir la substance. Dans les moments de lucidités intenses, j'oubliais le prétexte, la quête de l'utopie; j'étais prise par ma propre illusion, victime de ma propre mise en scène. J'en vins à douter de ma proposition, surtout qu'une question insistante venait constamment me hanter : et si cela ne *fonctionnait* pas, si aucune apparition ne se manifestait, que resterait-il à voir, à entendre? La mise en œuvre, l'efficiencia de l'illusion expérientielle impossible à tester et non mise à l'épreuve, les stratégies à déployer pour l'adhésion à la proposition, tout fait douter. Et il y avait ma posture qui posait des défis importants; oscillant entre conceptrice et réceptrice, les choix éprouvés, approuvés, rejetés, amendés sont faits parce qu'ils transigent par mes propres perceptions. Comment pouvais-je me fier à ma propre sensorialité pour évaluer la qualité de l'illusion? Je ne pouvais à la fois éprouver le dispositif lors de la conception et m'effacer derrière mes propres choix. Le défi était entier dans la conception du Temps2 et du Temps3, la prégnance de l'illusion étant étroitement liée à l'emplacement du corps dans la salle à un moment précis; connaissant les points de vue idéaux, je me suis souvent placée de manière à observer ces moments magiques éphémères engendrés par les reflets lumineux dans les fenêtres, mais combien de participants-spectateurs ont pu en jouir autant que moi?

Le doute s'est aussi immiscé dans le concept même : vouloir susciter l'*apparition* n'est-il pas la mener à sa propre perte?

*Défis dans l'incertitude : immatérialité et non-représentation*

Des élucubrations, la partie la plus difficile à assumer, et qui suscite le plus de doutes, est sans contredit celle liée à l'immatérialité et à l'effacement maximal du dispositif. Je voulais éviter toutes traces visibles de ma présence, de mon geste, de mes choix, effacer pour ne présenter qu'une salle nue de laquelle émerge les apparaissants issus de

l'illusion. Mais l'immatérialité extrême amplifiait l'angoisse du vide : le doute et l'incertitude me forçaient à des replis. Le recours aux éléments scéniques est vu tantôt comme fondement incontournable aux fins de l'induction de l'illusion, tantôt comme un échec à réaliser l'invisibilité du dispositif; j'étais habitée d'une vive et perpétuelle bataille intérieure. Devant l'impasse des contraintes matérielles et de la disponibilité relative de la technologie, j'ai fini par opter pour l'utilisation de haut-parleurs apparents, d'écrans et de projecteurs, d'un voile et de deux danseuses. Il en est de même pour le choix des stratégies développées pour susciter l'illusion; j'étais consciente que la présentation de chorégraphies et d'images projetées pouvait biaiser la lecture de l'œuvre. Je me méfiais particulièrement de la fascination des participants-spectateurs pour les effets mimétiques de la Kinect et des jeux d'imitation de Julie et Ariane reprenant l'expérience fondamentale du « stade du miroir ». Comment éviter que ceux-ci soient perçus comme un « effet gratuit » ou un « gadget », d'autant plus qu'ils sont déjà très exploités en arts médiatiques?

Malgré les difficultés, l'élucubration a participé positivement lors des laboratoires, lors desquels est venu « le moment de tempérer l'usage de la raison par une bonne dose de doute » (Lancri, 2006, p.15); l'œuvre est advenue de manière inattendue dans le doute et les questionnements.

### *Spectateurs*

Comme le titre de la thèse l'indique, *Chair de lumière* visait à faire des études du phénomène d'apparitions provoqué chez le spectateur. Par contre, je ne désirais pas faire l'étude exhaustive de la réception. Il aurait été enrichissant d'avoir plus de témoignages des participants-spectateurs, mais ceux reçus ont été suffisamment étoffés pour me confirmer l'efficiencia de l'illusion provoquée par l'aménagement du site et de son dispositif, principalement par la mise en scène des éléments médiatiques. Tout

comme moi lors de mon processus de création, ces participants-spectateurs témoignent à leur manière d'éclats lumineux où l'œuvre leur apparaît sous une forme inattendue.

L'œuvre liée au pacte fictionnel ne s'adresse qu'à une infime partie des spectateurs. Dès mon engagement dans cette recherche, j'ai assumé et assume encore entièrement ma posture. Le dispositif demandait un certain investissement que certains n'ont pas compris ou ont refusé de faire, demeurant des spectateurs non participants. J'ai eu des témoignages verbaux en ce sens, dont celui d'une spectatrice qui, à l'écoute des échanges informels après la soirée, a compris qu'une très grande part de l'œuvre lui avait échappé. Elle m'a confié ne pas avoir saisi le rôle qui lui était attribué dans la construction de son expérience. Pour elle, seuls les médias diffusés existaient, et se présentaient tels quels. Elle a été absorbée par l'écoute sonore, mais n'avait pas compris que, outre les événements médiatiques, certaines activités faisaient également partie de la proposition. Par exemple, elle a vu Ariane et Julie, mais aussi d'autres gens qui circulaient à l'extérieur, sans leur porter attention. Croyant que la vidéo provenait d'une caméra de surveillance, elle a conclu que les performeuses étaient captées à leur insu, comme tout le reste de l'environnement retransmis à l'écran. Elle n'a pas investigué plus à fond ni tenté d'interpréter la concordance des informations perceptuelles, ce qui correspond au stade 1 décrit au Temps2 (voir le chapitre 6).

À cette spectatrice qui a eu le courage d'avouer sa méprise, s'ajoutent ceux et celles qui n'ont pas partagé avec moi leur témoignage ou leurs commentaires à la suite de la présentation, mais dont j'ai cru comprendre par leur langage corporel qu'ils n'avaient pas adhéré à la proposition.



### *Spectres d'apparition*

Il fallait tôt ou tard que je mette un terme à cette recherche création. Avec le recul, je me demande quelle forme elle aurait prise si j'avais respecté prioritairement mon premier échéancier, très serré, qui permettait de clore cette recherche création en moins de cinq ans. On peut aussi inverser la question : pourquoi avoir tant refusé une mise en œuvre rapide? Pourquoi avoir tant laissé l'errance et le doute venir structurer une partie de l'œuvre?

Et que reste-t-il aujourd'hui de *Chair de lumière*? Je regarde une dernière fois vers le passé afin de voir les traces laissées par l'œuvre, sa survivance; et comme dans un rétroviseur dont le champ visuel est réduit et cadre mon regard, elle y apparaît inversée et déformée. Quelle est la part du mirage, de l'illusion? Les objets éloignés sont flous, les plus récents se superposent aux autres, et même les cachent. Lors du récit contenu dans ces pages, j'ai tenté d'être le plus fidèle possible aux événements tels qu'ils se sont présentés. Mais cette thèse création repose sur le concept d'apparition, phénomène capricieux; s'il peut advenir de façon subite, il peut aussi s'éclipser aussi rapidement. Son caractère éphémère le rend le plus souvent fuyant, insondable, fugitif et insaisissable.

De *Chair de lumière*, il me reste les émotions ressenties lors de la finalisation de ces pages, les mots choisis un à un pour mettre à plat ce qui se présentait dans le chaos. Je me revois aussi clairement en juin 2013, enthousiasmée lors de la conception du Temps2 et des tests de réflexion sur les fenêtres-écrans. Je me souviens de ma déception lors du premier dépouillement des documents captés pour le webdocumentaire. Des souvenirs prégnants aussi de quelques moments bénis sous les arbres lors des études, du plaisir lors de lectures, des difficultés, etc. Et comme tout projet qui nous habite

trop longuement, d'autres questions surgissent, tout aussi obsédantes que les précédentes.

Je fouille dans mes cahiers de bord. Certaines questions restent en suspend, non résolues :

- « [Peut-il] y avoir [un] effet de présence de nous-même [sic]? Un dédoublement? » (voir la figure 39. *Extrait numérisé d'un journal personnel. Hiver 2008*);
- « Est-ce que je peux sentir mon double » (voir la figure 40. *Extrait numérisé d'un journal personnel. Automne 2008*);
- « Pour travailler la présence (l'effet de présence), on doit créer l'absence [...] Mais comment suggérer l'absence de nous-mêmes. Aussitôt qu'il y a un quelconque signal, nous revenons à nous-mêmes » (voir la figure 41. *Extrait numérisé d'un journal personnel. Été 2009*).

Ces questions sont comme les indices des prochaines pistes probables que j'emprunterai. Les jalons d'un autre cycle de recherche création.

---

## ÉPILOGUE

Le lecteur attentif remarquera un certain flou autour des descriptions entourant les activités réalisées entre 2008 et 2013. Cette période pourrait être perçue comme une pause prolongée. Mais il serait inexact de la voir comme un passage à vide; plusieurs événements personnels sont venus ralentir ma recherche création et dont certains ont teinté les choix esthétiques lors de l'élaboration de l'œuvre finale. J'ai longuement hésité à inclure les prochains paragraphes dans le présent document : sont-ils d'intérêt public, ne sont-ils pas trop anecdotiques? Après réflexion, j'ai finalement décidé de les présenter en épilogue puisqu'ils apportent un éclairage complémentaire au lecteur intéressé par la motivation d'une artiste, au-delà de préoccupations conceptuelles et formelles.

Comme tous les étudiants engagés dans des études supérieures, j'ai dû équilibrer entre la recherche, la quête et la vie personnelle ou, comme dans mon cas, concilier recherche-crédation-travail-famille. Et puisque je ne suis pas différente de tout le monde, la vie m'a apporté beaucoup de moments de bonheur, mais aussi, son lot de problèmes. Bien que la plupart de ceux-ci étaient suffisamment marquants au point d'avoir provoqué une remise en question la poursuite de mes études, ils sont maintenant, avec le recul, d'une telle banalité, qu'il ne vaut pas la peine de les énumérer. Cependant, deux événements, plus dramatiques, valent la peine d'être soulignés, car ils sont venus foudroyer le parcours de mon projet : la mort de ma mère en 2007 et celle de ma sœur en 2012.

Ces deux femmes, qui m'étaient si chères, étaient des piliers de ma vie émotive; bien qu'ébranlée par leur disparition, j'ai vécu ces deux deuils tout en poursuivant ma



recherche création. J'ai gardé leur présence en mémoire, mais sans y voir sur le champ l'impact de leur décès sur l'œuvre elle-même.

La première fois que j'en ai été réellement consciente fut lors des laboratoires en 2013 : le projet qui m'habitait de 2004 à 2007, en était un de lumière et de légèreté; avec sa quête d'un corps éthéré, l'expérience proposée aux spectateurs se voulait aérienne. Subitement confrontée à une conscience aiguë, profonde et obsédante de la courte durée d'une vie humaine, je me retrouve en 2013 en déroute par rapport à cette intention; il m'est devenu si étrange de chercher à fuir métaphoriquement le corps charnel pour un corps de lumière. La présence de la mort ne m'avait pas frôlée, mais heurtée. J'ai craint de tomber à mon tour et eu comme réflexe de m'ancrer encore plus profondément dans la vie. Je me suis aperçue que susciter l'effet de présence m'importait moins que de travailler la présence elle-même, la mienne et celle des autres, assemblés et vivants, de chair, d'os et de sang. J'ignore dans quelle mesure mes deuils sont liés à l'insertion de performeuses dans l'œuvre, mais je me suis presque convaincue qu'il y a un lien. Au-delà des fenêtres-interfaces, il fallait des corps charnels.

Les bifurcations du trajet à l'été 2013 étaient vécues avec un sentiment d'urgence : je me débattais pour ne pas me perdre. Néanmoins, j'ai continué à travailler les réflexions sur les fenêtres cherchant toujours à donner des éclats de couleurs spectrales, colorées et flottantes, malgré cette douleur qui m'avait rendue sombre, voire ténébreuse. Le rôle du crépuscule se transformait en un espace de lumière grise et blafarde, tamisée puis éteinte. Avec le recul, je comprends mieux le participant-spectateur qui avait vu non pas « l'apparaissant », mais plutôt « plein de disparition »; n'a-t-il pas ressenti que dans ma peine je n'ai plus voulu convoquer la présence d'êtres chers, mais évoquer leur perte?

Et puis, il y avait le temps, celui de la thèse, près de 10 ans, où j'ai accumulé les reports. Le temps des visites aux proches écourtées pour me consacrer aux études, à l'œuvre;

qu'avais-je fait de tout ce temps? Les phrases formules « J'irai te voir bientôt », « J'aurai plus de temps quand j'aurai déposé » ne cessaient de résonner dans ma tête. Le concept du temps a émergé et s'est imposé dans l'œuvre; l'utilisation de ces vidéos aux lents déploiements, des poses figées reprises et répétées, des réalités dédoublées du temps réel et du temps de la bistabilité perceptive, de la fausse réalité, de la tromperie et de l'illusion, telles des vanités. Je cherchais à retenir le temps, ou du moins à tenter d'en contrôler les signes. Je voulais arrêter tout mouvement : que plus rien ne bouge autour de moi. Ne pouvant retenir le temps, je l'ai exploité : le Temps, sujet-objet, fut étiré au maximum, puis découpé en 5, numéroté, découplé, inversé avec son temps à rebours. J'ai même tenté de le tromper avec le Temps0 et le Temps4, temps indéfini et infini. Les Temps sont passés, éphémères. Les soirées événement ont coulé et sont maintenant insaisissables, laissant des fragments de mémoire et de quelques artefacts audiovisuels d'une œuvre singulière.

L'empreinte des deuils dans la création de *Chair de lumière* m'est apparue, encore une apparition, lors de la rédaction du récit de pratique, comme une autre manifestation du phénomène.

---

## ANNEXE A. ILLUSTRATIONS



**Figure 1. *Our Lady of Kazan*. Ukraine.**

Source : (Contribution Ustas/GFDL:Historical\_property\_of\_Ukraine dans Wikimedia Commons, 2005)



**Figure 2. Amida Nyorai Buddha. Japon. 17<sup>e</sup> siècle. Musée George Walter Vincent Smith.**

Source : (Contribution de Daderot dans Wikimedia Commons, 2012)





**Figure 3. August Strindberg. *Celestograph*. 1894. Photogramme.**  
Source : (Frank, 2001)



**Figure 4. Marie-Jeanne Musiol. *Corps de lumière*. Image extraite de la vidéo. 2000.**  
Source : (Université Concordia - Beaux-arts - Institut de recherche en art canadien Gail et Stephen A. Jarislowsky, 1997-2013)



**Figure 5. Nam June Paik. *Magnet TV*. 1965. Installation.**  
Source : (The Solomon R. Guggenheim Foundation, 2000)



**Figure 6. Cécile Babiolo, Laurent Dailleau et Atau Tanaka. *S.S.S - Sensors\_Sonics\_Sights*. 2003. Performance.**  
Source : (Babiolo, C., Dailleau, L. et Tanaka, A., 2003-2008)



**Figure 7.** Jean-Pierre Aubé. *V.L.F. Natural Radio* – 2000. Captation sonore. Photographie de l'artiste et son dispositif.

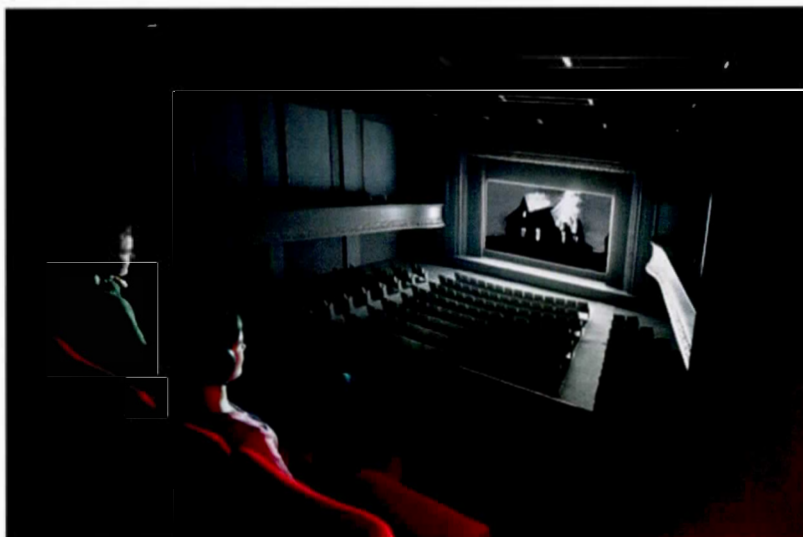
Source : (Aubé, 2000)



**Figure 8.** Janet Cardiff et Georges Bures Miller. *Paradise Institute*. 2001. Installation.

Source : (Cardiff, Janet et Miller, George Bures, [s.d.])





**Figure 9.** Janet Cardiff et Georges Bures Miller. *Paradise Institute*. 2001. Installation.  
Source : (Cardiff, Janet et Miller, George Bures, [s.d.])



**Figure 10.** Janet Cardiff et Georges Bures Miller. *Paradise Institute*. 2001. Installation.  
Source : (Cardiff, Janet et Miller, George Bures, [s.d.])



**Figure 11.** Boris Charmatz/Association Edna. *héâtre-élévision : pseudo-spectacle pour spectateur seul*. 2003.

Image extraite de la vidéo diffusée lors de la représentation.

Source : (ImPulsTanz Festival, [s.d.])



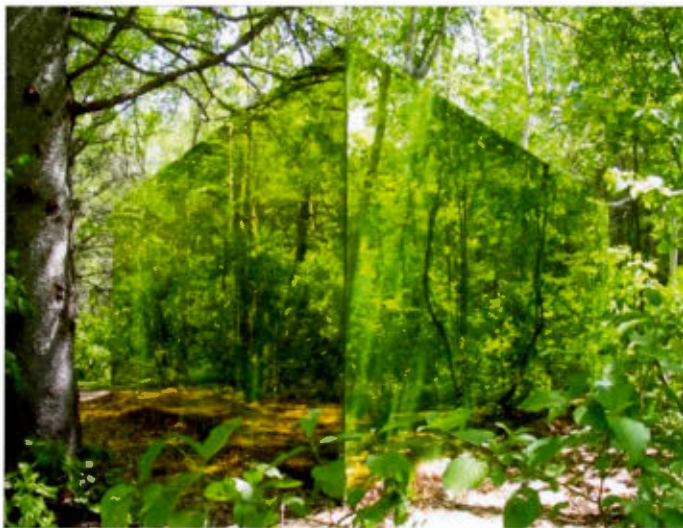
**Figure 12.** Hal Ingberg. *Réflexions colorées : envelopper et cadrer la nature sauvage*. 2003. *Métis in situ*.

Source : (Les Jardins de Métis - Reford Gardens [s.d.])



**Figure 13.** Hal Ingberg. *Réflexions colorées : envelopper et cadrer la nature sauvage*. 2003. Métis in situ.

Source : (Les Jardins de Métis - Reford Gardens, [s.d.])



**Figure 14.** Hal Ingberg. *Réflexions colorées : envelopper et cadrer la nature sauvage*. 2003. Métis in situ.

Source : (Les Jardins de Métis - Reford Gardens, [s.d.])





**Figure 15. Dan Graham. *Three Linked Cubes - Interior Design for Space Showing Videos*. 1986**

«Three Linked Cubes» - Sammlung Onasch | © Dan Graham

Source : (Daniels, Frieling et Helfert, [s.d.])



**Figure 16. Dan Graham. *Present Continuous Past(s)*. 1974. Musée National d'art Moderne Paris**

Source : (Barron, [s.d.])



**Figure 17. Dan Graham. *Fun House for Münster*. 1997.**

Fun House für Münster | Photograph: Rudolf Frieling | © Dan Graham

Source : (Daniels, Frieling et Helfert, [s.d.])



**Figure 18. Lu, Melly. A section of Dan Graham's *"Two-Way Mirror Punched Steel Hedge Labyrinth"*.**

Portrait devant l'œuvre de Dan Graham, *Two-way Mirror Punched Steel Hedge Labyrinth*, 1994-1996.

Source : (Lu, 2008)



**Figure 19. Peters, Jenny. *Ghost of Me*. 2006.**

Autoportrait devant l'œuvre de Dan Graham, *Two-way Mirror Punched Steel Hedge Labyrinth*, 1994-1996.

Source : (Peters, 2006)



**Figure 20. Béland, Marjolaine. *Étude 1 : vue du coucher de soleil à l'horizon*. Été 2006.**

Photographie de l'installation. Source : Archives personnelles.

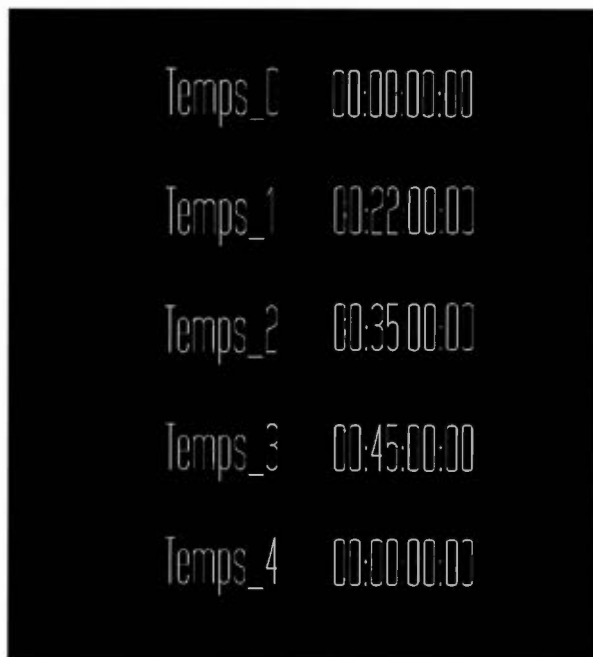




**Figure 21.** Béland, Marjolaine. *Études 1 : panneau de verre, intervention picturale*. Été 2006.  
Source : Archives personnelles.



**Figure 22.** La Chaufferie. Hexagram-UQAM. Montréal.  
Source : Archives personnelles.



**Figure 23. Les Temps et leur chronomètre. Extrait de la vidéo du Temps0.**

Source : Archives personnelles.



**Figure 24. Invitation.**

Source : Archives personnelles.







**Figure 27. Voile manipulé par les participants-spectateurs.**

Source : Archives personnelles.



**Figure 28. Exemple de lignes rouges dans une des fenêtres.**

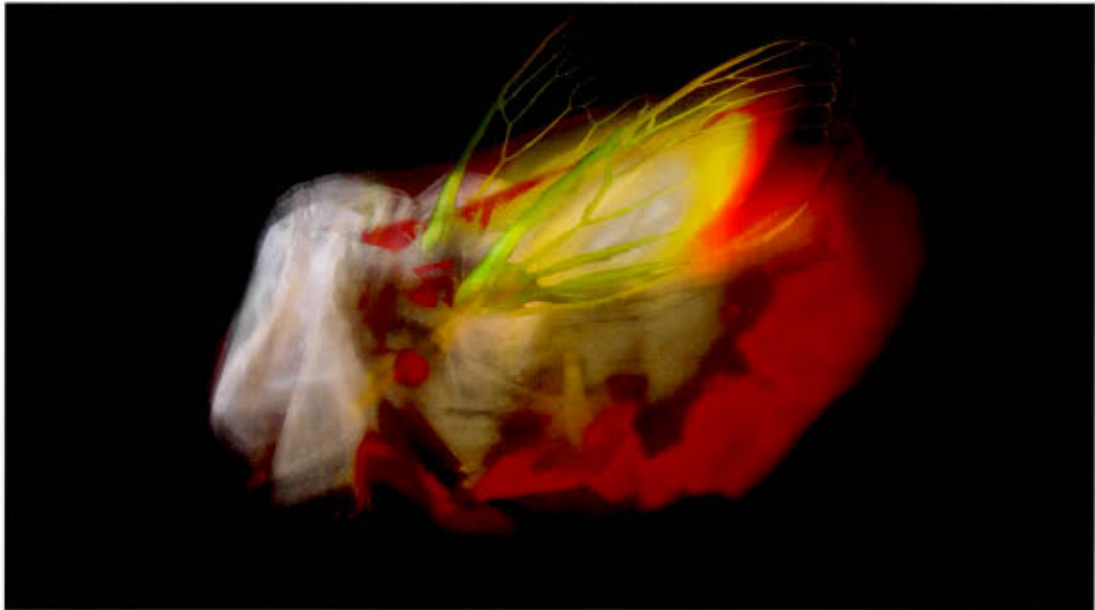
Source : Archives personnelles.



**Figure 29. Participante-spectatrice près des haut-parleurs. 12 septembre 2013.**  
Source : Archives personnelles.



**Figure 30. Extrait de la vidéo du Temps1.**  
Source : Archives personnelles.



**Figure 31. Extrait de la vidéo de Temps1.**

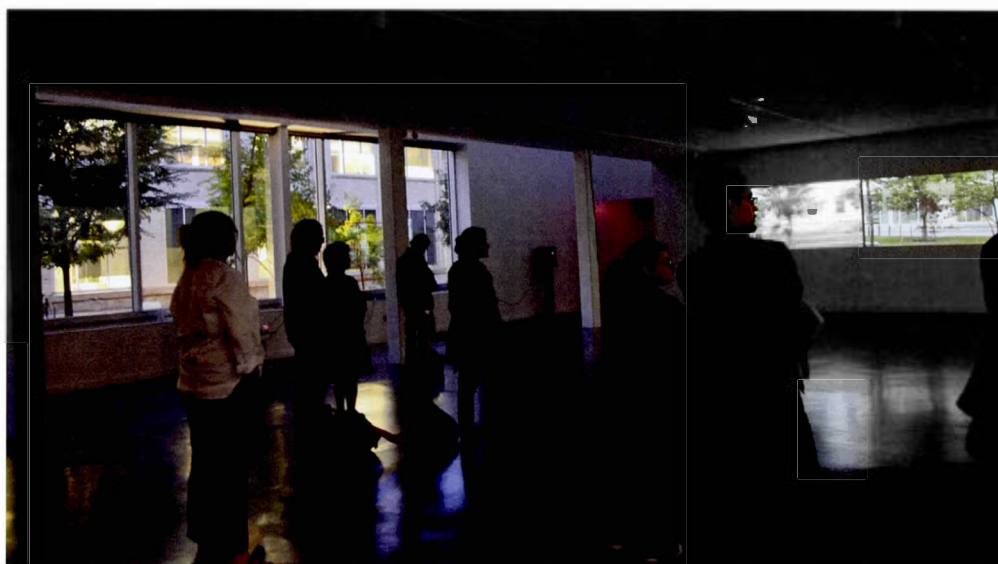
Source : Archives personnelles.



**Figure 32. Laboratoire 4. Conception du Temps2. Juin 2013.**

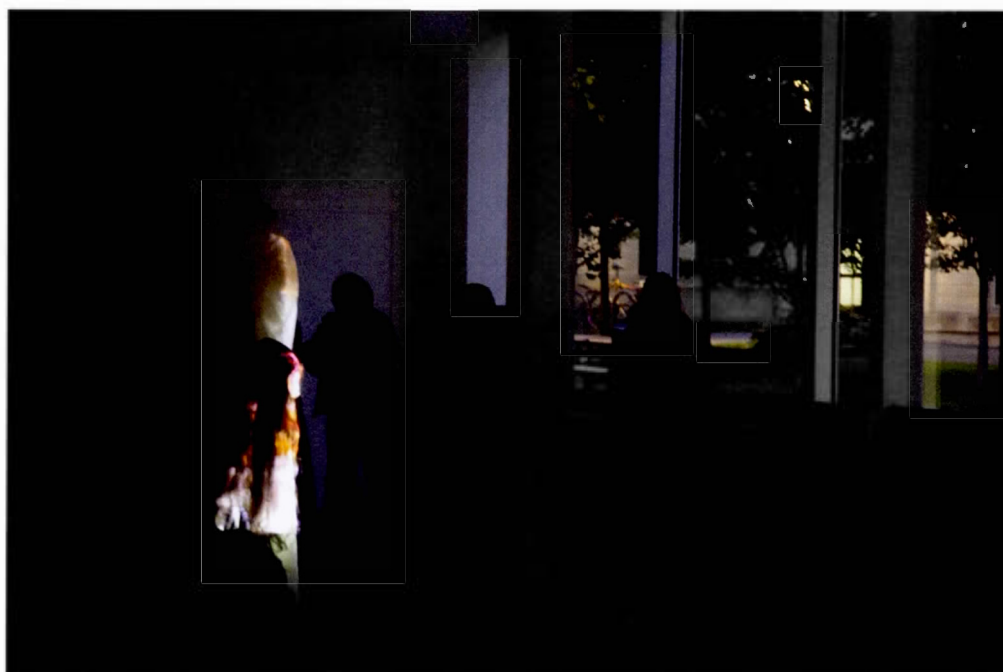
Source : Archives personnelles.





**Figure 33. Participants-spectateurs au Temps2 regardant alternativement l'écran et les femmes à l'extérieur.**

Source : Archives personnelles.

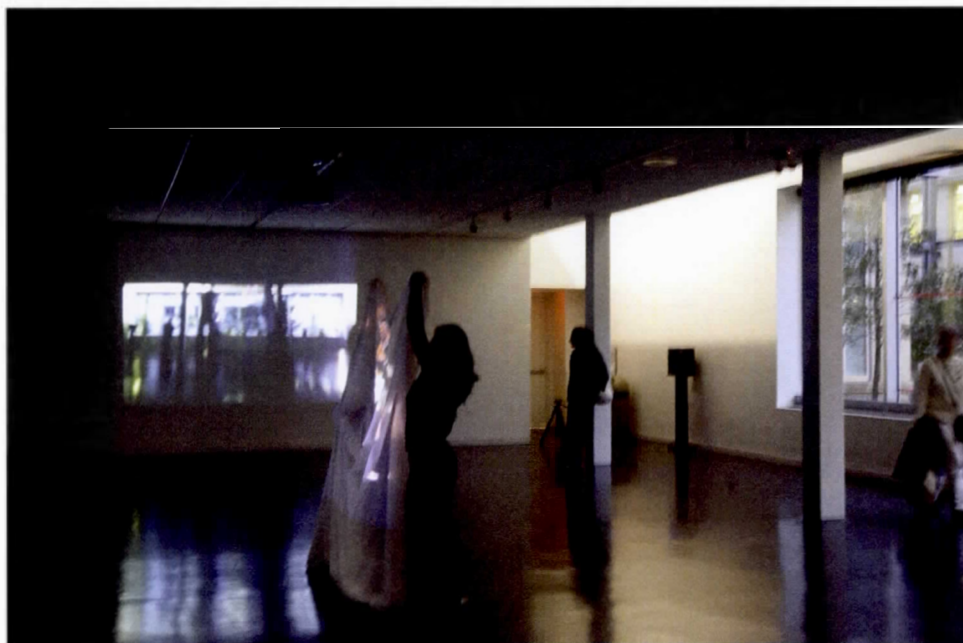


**Figure 34. Projection sur voile et femmes.**

Source : Archives personnelles.



**Figure 35. Projections sur femmes, murs et fenêtres.**  
Source : Archives personnelles.



**Figure 36. Projection sur le mur du fond provenant de la captation de la Kinect.**  
Source : Archives personnelles.



**Figure 37. Femmes en X – chiasme.**

Source : Archives personnelles.



**Figure 38. Le Temps4, zone de transition, une zone d'estompage et d'effacement formel de l'espace partagé.**

Source : Archives personnelles.



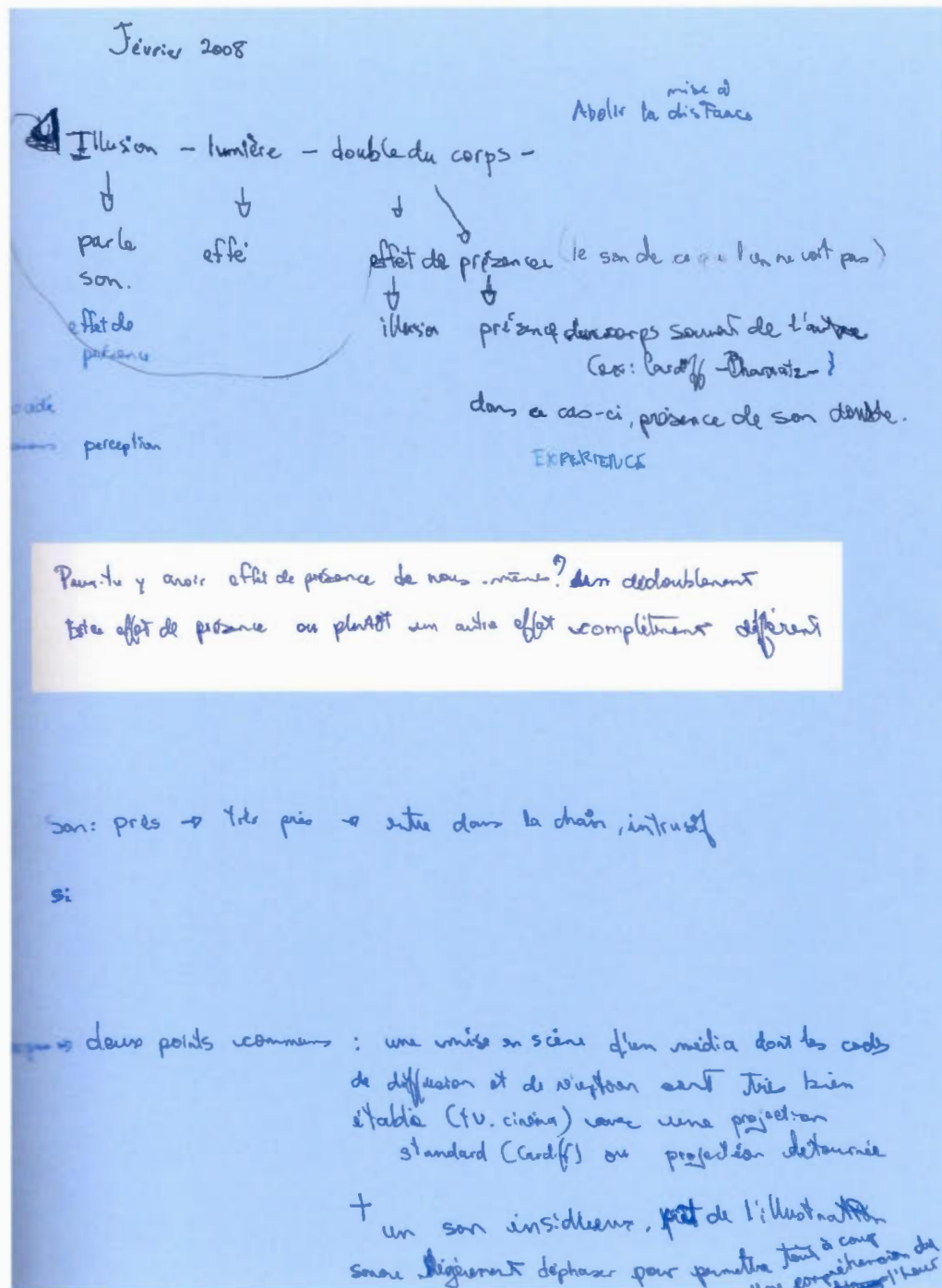
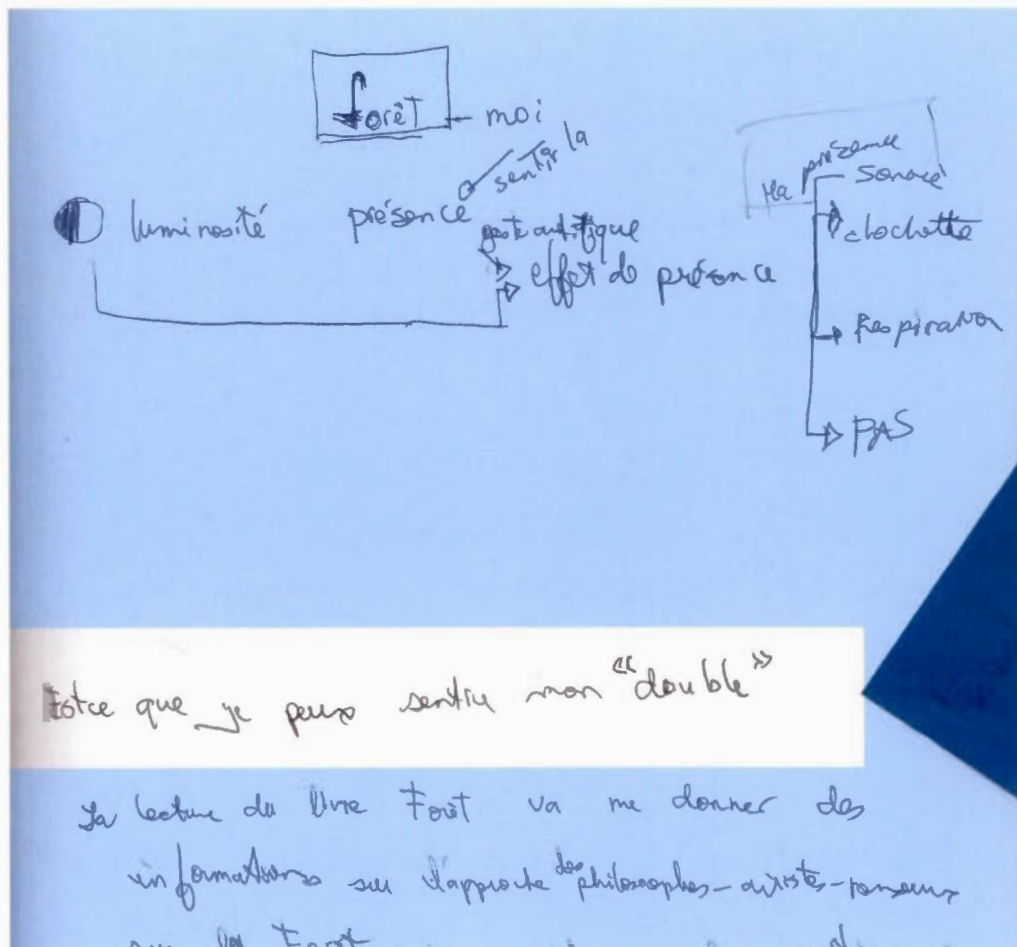


Figure 39. Extrait numérisé d'un journal personnel. Hiver 2008.

« [Peut-il] y avoir [un] effet de présence de nous-même? Un dédoublement? ».

Source : Archives personnelles.



**Figure 40. Extrait numérisé d'un journal personnel. Automne 2008.**

« Est-ce que je peux sentir mon « double ».

Source : Archives personnelles.

17  
16 juillet 2009

Pour travailler ~~la~~ la présence (l'effet de présence)  
on doit créer l'absence

Absence de l'acteur

Absence de la scène (gestalt)

Absence de l'autre

Absence de toute autre chose

Mais comment suggérer l'absence de nous-mêmes

Aussitôt qu'il y a un quelconque signal

nous ~~passage~~ revenons à nous-mêmes

Ex: la marche autour de ma tête (le son)

Le visuel ~~est~~ par contre, nous sommes plus  
loin de nous, en extension en regardant au  
loin . .

Créer un état de bien-être / l'extase

Figure 41. Extrait numérisé d'un journal personnel. Été 2009.

« Pour travailler la présence (l'effet de présence), on doit créer l'absence ».

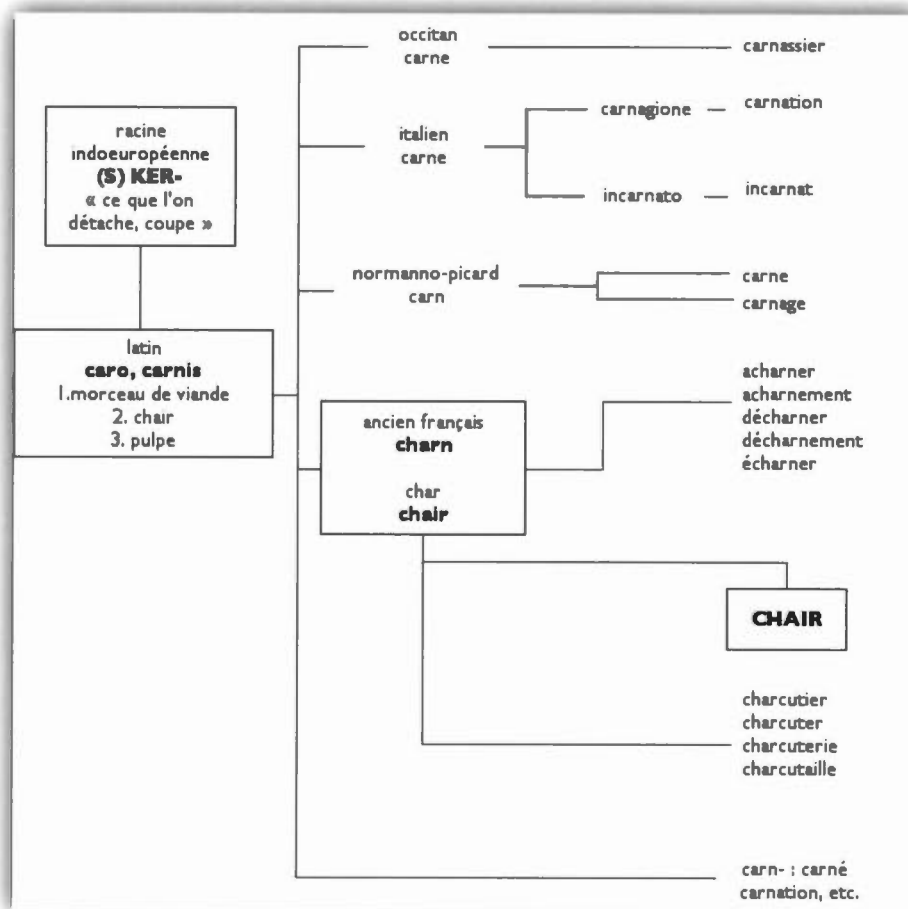
Source : Archives personnelles.



## ANNEXE B.

### TABLEAUX

Tableau 1. Origine du mot *chair*. Reproduction partielle du tableau de Rey (2006, p. 687).



**Tableau 2. Éléments à aménager.**

<b>Tableau des éléments à aménager</b>	
<b>Panneaux de verre</b>	Fenêtres
<b>Marche dans les sentiers</b>	Marche dans les sentiers en dehors de la salle
<b>Vidéo du coucher de soleil</b>	Captation des couleurs du ciel Captation, analyse et traitement par ordinateur des changements de luminosité lors du crépuscule
<b>Illusion sonore à partir de chants d'oiseaux et des cigales</b>	Illusion sonore de chants de grillons et bruits de villes ambients

**Tableau 3. Étude 1. Juillet à septembre 2005.**

<i>Lieu</i>	<i>Médium</i>	<i>Installation technique</i>
St-Hugues, Montréal.	Panneaux de verre translucide de dimensions variées. Bois, peinture, vernis, morceaux de verre coloré, plomb.	Système de captation, de traitement et de diffusion audio et vidéo.
<i>Description</i>	<p>Dispositif aménagé en bordure d'une terre agricole située en Montérégie, sous un immense noyer face à un champ dégagé à l'ouest (vue sur le coucher de soleil).</p> <p>Le dispositif se compose d'une caméra vidéo branchée sur un ordinateur; elle capte le coucher de soleil. L'ordinateur traite le signal (Max/MSP/Jitter) et le rediffuse sur les zones de diffusion créées sur le verre.</p>	
<i>Objectifs</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer et tester des zones écran sur les panneaux de verre par des interventions picturales (jeux de transparence, d'opalescence et d'opacité du verre). Vérifier les compromis à négocier entre la transparence, qui assure un maximum d'intégration à l'environnement, et l'opacité, nécessaire pour transmettre une vidéographie de grande qualité.</li> <li>• Tester l'utilisation des variations de luminosité du coucher de soleil comme matériau interagissant avec la diffusion vidéo.</li> <li>• Tester des effets de traitement de couleur.</li> <li>• Capturer des échantillons sonores pour l'étude 2 en studio.</li> <li>• Observer l'environnement et noter les éléments pouvant bonifier l'expérience.</li> <li>• Tester la régie technique (électricité, intempéries, etc.).</li> <li>• Programmer des modules de captation et de traitement vidéo dans Max/MSP/Jitter.</li> </ul>	
<i>Illustrations</i>	Disponible sur le site web <i>Chair de lumière</i> , section Documentation/Études et laboratoires/Études effectuées avant 2013	



**Tableau 4. Étude 1. Hiver 2007.**

<i>Lieu</i>	<i>Médium</i>	<i>Technique</i>
J-3861. Studio multiphonique. Pavillon Judith-Jasmin. École des Médias. Faculté de communication. UQAM.	Sources sonores : captations effectuées sur le site lors de l'étude 1.	Studio ProTools (GRMTools).  Max/MSP.
<i>Description</i>	À partir des échantillons sonores captés lors de l'étude 1, créer une banque de sons et des maquettes sonores. Des traitements et des transformations sont appliqués et des montages sont réalisés.	
<i>Objectifs</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer une banque de leurres sonores pour les tests de l'étude 3.</li> <li>• Créer des maquettes interactives valorisant l'aspect sonore de l'installation.</li> <li>• Programmer des modules de captation, de traitement et de diffusion 5.0 dans Max/MSP.</li> </ul>	
<i>Illustrations</i>	Disponible sur le site web <i>Chair de lumière</i> , section Documentation/Études et laboratoires/Études effectuées avant 2013	

Tableau 5. Étude 3. Juillet à octobre 2008.

<i>Lieu</i>	<i>Médium</i>	<i>Installation technique</i>
St-Hugues, Montréal.	Panneaux de verre translucide de dimensions variées. Bois, peinture, vernis, morceaux de verre coloré, plomb. Miroirs.	Système de captation, de traitement et de diffusion audio et vidéo.  Système de diffusion audio 5.0 (Liste complète en annexe)
<i>Description</i>	<p>Aménagement d'un sentier traversant le champ environnant rempli de quenouilles et de graminées. Le sentier mène sous le noyer où est installé le même dispositif que l'étude 1 (vidéo et panneau). Des miroirs sont ajoutés à l'installation.</p> <p>Un dispositif de cinq haut-parleurs, disposés en cercle, est suspendu aux branches de l'arbre.</p>	
<i>Objectifs</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apporter les correctifs à la programmation.</li> <li>• Vérifier la compatibilité esthétique des traitements appliqués avec les sons réels de l'environnement. Tester le niveau d'illusions perceptuelles.</li> <li>• Calibrer le volume des capsules sonores (étude 2).</li> <li>• Tester et adapter le dispositif à différents scénarios (ex. : conditions climatiques). Adapter la scénarisation aux sentiers.</li> <li>• Tester des jeux de réflexion de la vidéo sur miroir.</li> <li>• Tester des effets de réinjection vidéo.</li> <li>• Expérimenter la projection du corps (le double).</li> </ul>	
<i>Illustrations</i>	<p>Disponible sur le site web <i>Chair de lumière</i>. Section Documentation -&gt; Études et laboratoires -&gt; Études effectuées avant 2013.</p> <p><a href="http://www.chairdelumiere.com/#!etude-2013/c1hwp">http://www.chairdelumiere.com/#!etude-2013/c1hwp</a></p>	

**Tableau 6. Ateliers de formation. 2009 à 2013.**

<i>Lieu</i>	<i>Date</i>	<i>Formateur</i>	<i>Titre</i>
Centre Oboro	Octobre 2008	Stéphane Claude Daniel Courville	Production sonore en trois dimensions : une approche globale
Centre Oboro	Octobre 2009	Stéphane Claude Daniel Courville Philippe-Aubert Gauthier Nils Peters	Production sonore en 3D : concepts et applications
Centre Oboro	Février 2011	Stéphane Claude Daniel Courville Philippe-Aubert Gauthier	Localisation et spatialisation sonores : Principes, Wave Field Synthesis, enceintes pour haut-parleurs et réseaux de microphones
S.A.T.	Juillet 2013	Patrice Coulombe	Contrôle interactif - Kinect & Wii



Tableau 7. Liste des laboratoires. Été 2013.

<i>Lab</i>	<i>Date</i>	<i>Lieu</i>	<i>Objectif</i>	<i>Note</i>
1	Du 5 au 8 avril	J-1345 UQAM	Recherche et discussions	En collaboration avec David Mercier
2	Du 13 au 15 mai	J-1345. UQAM	Rédaction de la demande Hexagram Recherche et discussions. Maquette.	En collaboration avec David Mercier
3	Du 27 au 29 mai	Atelier personnel rue DeGaspé	Test de projection directe et réflexive sur une fenêtre : - avec moniteur - avec projecteur. Test de couleurs.	En collaboration avec David Mercier
4	Du 10 au 12 juin	Chaufferie UQAM	Test de projection directe et réflexive sur les fenêtres de la Chaufferie. Calibration de couleurs. Programmation Max/MSP	En collaboration avec David Mercier
5	Du 17 juin au 16 juillet	Atelier personnel	Plusieurs expérimentations pour vérification. Scénarisation - Programmation Max/MSP - Exploration réalité augmentée - Création sonore - Séance photo pour tests	Sans collaborateur
6	Du 16 au 19 juillet	Chaufferie UQAM	Test de projection directe et réflexive sur les fenêtres de la Chaufferie. Calibration de couleurs. Programmation Max/MSP (Kinect). Rencontre de trois performeurs.	Sans collaborateur
7	30 juillet	Chaufferie UQAM	Test de projection directe et réflexive sur les fenêtres de la Chaufferie.	Sans collaborateur
8	6 – 8 août	Chaufferie UQAM	Test de projection directe et réflexive sur les fenêtres de la Chaufferie.	Sans collaborateur
9	20 au 22 août	Chaufferie UQAM	Séance de photographie. Mise en place et explication du déroulement de l'évènement. Échange d'idées. Captation vidéo. Pratique.	En collaboration avec Julie Beaulieu et Ariane Boulet

## ANNEXE C.

### EXEMPLES DE FICHES DE DOCUMENTATION

**Chair de lumière : base de données**

New

Delete

Find

**Les trucages du précinéma ou la préhistoire des effets spéciaux :  
Autour de la lanterne magique**

**Historique**

Titre

Les trucages du précinéma ou la préhistoire des effets spéciaux : Autour de la lanterne magique

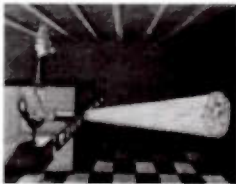
Catégorie

Historique

Commentaires

La lanterne magique fait son apparition vers 1640. C'est un appareil équipé d'un système de projection lumineuse qui doit beaucoup aux efforts conjugués de Descartes et Kepler. La lanterne est un de ces objets qui permettent les jeux d'ombre et de lumière, jeux qui ont toujours fasciné l'Homme : la projection d'ombres est un spectacle qui était déjà prisé dans plusieurs civilisations antiques. Certains pensent que la projection d'ombres aurait inspiré Platon pour l'Allegorie

Image



Descripteur

Camera obscure, lanterne magique, théâtre, scénographie, illusion, écran

No. série

03-05/28/04

Archive

fxp1.htm  
fx.html

Source

<http://www.ac-nancy-metz.fr/cinemav/fx/fxp1.htm>

No de fiches

62

WEB : Dernière date de consultation

28/03/2005

Date du dépouillement

28/03/2005

Documents connexes

Le dossier «effets spéciaux»  
Aux sources de l'image numérique  
<http://www.ac-nancy-metz.fr/cinemav/fx/>

Figure 42. Base de données FileMaker (2004-2008).

Exemple d'une fiche (corpus)

### Expérimentation A : enregistrement sur dispositif d'enregistrement portable

#### Mise en situation :

En septembre 2007 a débuté une série d'expérimentation à partir des équipements de l'*Institut de recherche/création en arts et technologies médiatiques Hexagram*, secteur UQAM.

Les équipements d'enregistrement portatifs sont testés dès le premier mois pour vérifier la fiabilité et la flexibilité des systèmes.

Un ordinateur portable muni d'une console d'enregistrement numérique (Station ProTools LE) sert à l'enregistrement en direct des insectes chanteurs dans un champ. Le microphone *Sanken ShotGun Stéréo CSS-5* sont alors utilisés.



#### Bilan :

Cet équipement remplace très avantageusement la régie technique de l'étude 1-2. D'abord, plus besoin d'abri pour les équipements puisque la légèreté du nouveau dispositif permet de le transporter aisément au besoin. Ces microphones facilitent les déplacements lors des expérimentations dans les sites naturels.

### Expérimentation B : enregistrement ambiophonique

#### Mise en situation :

En octobre 2007 s'amorce une série d'expérimentation avec les microphones de type ambiophonique. Ces microphones permettent de capter le son ambiant, dans des angles s'approchant des 360°.

**Figure 43. Exemple d'une veille technologique. Test et expérimentation des microphones.** Prêt d'équipements de l'Institut de recherche/création en arts et technologies médiatiques Hexagram. Extrait d'un PDF réalisé à l'automne 2007.



---

## ANNEXE D.

# COMMUNIQUÉ DE PRESSE



### • INVITATION •

#### **CHAIR DE LUMIÈRE**

Recherche création de Marjolaine Béland  
Doctorat en études et pratiques des arts, UQAM

*Chair de lumière* est une œuvre immatérielle et impalpable, dont la forme est à la frontière des arts médiatiques, du cinéma et des arts vivants et où le faire œuvre de l'apparition s'appuie sur l'éphémère, l'insaisissable et le fugitif, sur le nébuleux, le vague et l'incertain, sur la non-linéarité et l'imprévu, sur l'empreinte sensorielle imperceptible du spectateur.

#### **Trois soirées événement**

- Dates et heures des présentations

Le jeudi 12 septembre à 18 h 26

Le samedi 14 septembre à 18 h 22

Le dimanche 15 septembre à 18 h 20

**Fermeture des portes au coucher du soleil**

- Lieu

UQAM – Cœur des sciences (CO)

Local CO-R700. 175, avenue du Président-Kennedy (porte nord)

Montréal, QC Canada H2X 3P2

Itinéraire et carte

- Entrée libre

- Renseignements

Site web : [chairdelumiere.com](http://chairdelumiere.com)

Événement Facebook : <https://www.facebook.com/events/296205243852402/>

Contact : Marjolaine Béland - [beland.marjolaine@uqam.ca](mailto:beland.marjolaine@uqam.ca)

*Marjolaine Béland remercie Hexagram-CIAM pour son soutien.*

---

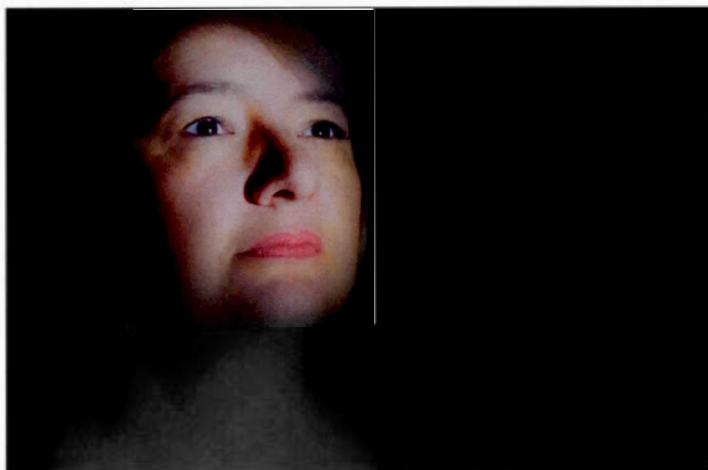
ANNEXE E.

## PROGRAMME DE LA SOIRÉE

CHAIR de  
LUMIÈRE

Vous venez d'assister à une des soirées événement  
*Chair de lumière.*

La présentation à laquelle vous venez d'assister s'inscrit dans le cadre de la thèse création *Chair de lumière : études sur le phénomène d'apparition provoqué chez le spectateur*



MARJOLAINE BÉLAND

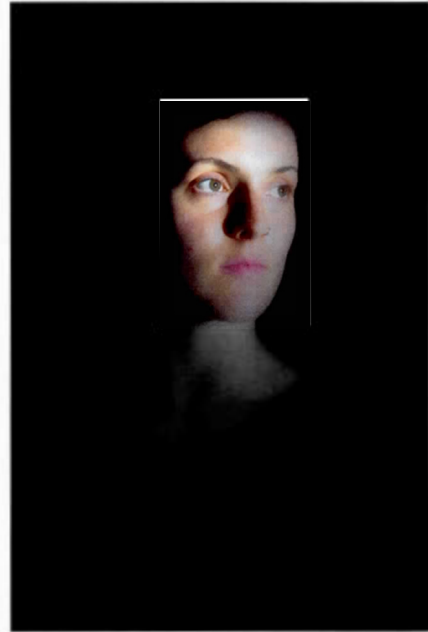
Depuis l'enfance la pratique artistique est dans ma vie; débutant l'étude de l'orgue à l'âge de cinq ans, je dus me résoudre à me tourner vers le piano puisque mes courtes jambes ne pouvaient toucher le pédalier. Fascinée par le geste pianistique et sa mystérieuse transmission de l'émotion par l'interface clavier, j'ai poursuivi l'étude du piano jusqu'à l'obtention d'un baccalauréat en musique auquel j'ai adjoint l'option électroacoustique. Cette dernière discipline offrait la possibilité d'allier les sciences (acoustique et psychoacoustique), les technologies (électronique, enregistrement, synthèse sonore) et la pratique artistique (composition et interprétation) pour accéder à des univers sonores jusqu'alors insoupçonnés.



Études et pratiques se sont alternées pendant plus d'une décennie : scolarité de maîtrise en musicologie, mineure en arts visuels, présentation de quelques expositions et performances. C'est à travers ce cheminement qu'est apparue ma véritable quête, celle de la recherche de nouvelles propositions d'expérience pour le spectateur, où celui-ci, tout en demeurant lui-même, devient l'actant de son expérience. L'avènement du multimédia, dans les années 80, offrait de nouvelles et stimulantes perspectives de combinaison et d'extension des langages visuels et sonores par l'utilisation de la lutherie électronique et de l'informatique ; un nouveau champ d'exploration s'ouvrait à moi, m'offrait la possibilité de susciter des expériences synesthésiques inédites.

J'ai intégré la création numérique et l'interactivité à ma pratique artistique en complétant une maîtrise en communication à l'UQAM dans la concentration recherche création en Multimédia interactif, ce qui m'a permis de poursuivre mes recherches sur l'interdisciplinarité tout en réfléchissant sur le statut de l'interacteur. Mon mémoire création, intitulé *L'Inimaginaire : étude sur le corps comme déclencheur d'évènements multimédias*, proposait, à chacun d'eux une expérience interactive individuelle fondée sur la relation intime avec une performeuse.

Cette recherche création doctorale complète un cycle d'études multidisciplinaires, mais il serait illusoire de croire qu'elle vienne clore une démarche réflexive amorcée depuis plus de vingt-cinq ans. Elle n'en représente pas moins une tentative d'arrimer plusieurs questionnements tant pratiques que théoriques issus de la confrontation des différents champs disciplinaires rencontrés dans l'apprentissage et la pratique de la musique, des arts visuels et de la communication médiatique.

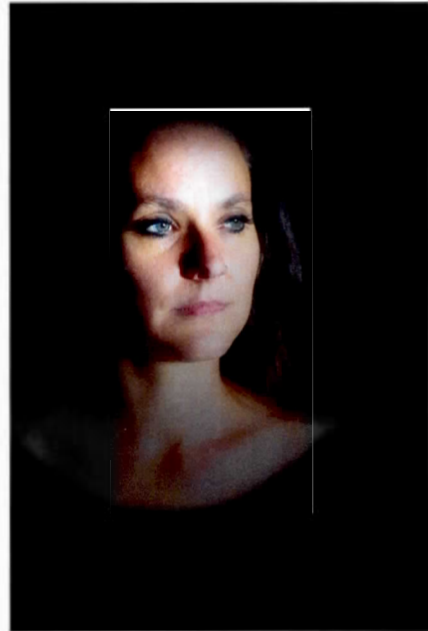


---

## ARIANE BOULET

---

Depuis ma graduation du baccalauréat en interprétation de la danse contemporaine de l'UQAM en 2009, j'ai travaillé comme interprète pour entre autres Geneviève C. Ferron, Andréa de Keijzer, Marie-Ève Farmer, Sarah-Ève Grant, Système Kangourou, les Imprudanses et Andrée Martin dans son projet de recherche-crédation l'Abécédairé du corps dansant. J'ai avec ces créateurs multiplié les représentations à Montréal, Toronto, en France, en Belgique et au Brésil. Parallèlement à cela, j'ai développé depuis 2009 deux créations en collectif avec En Cohorte : Tabula Rasa (2010) et Chroniques d'une saison (2011), ainsi que trois créations en solo, Le Cerf, ou moi qui cède à l'espace (2012), MA Rosa (2012) et La marche nuptiale (2013). Ces pièces, en plus d'être présentées à Montréal, ont voyagé en Colombie, au Chili, en Bolivie, en France et en Italie. Grâce à une bourse de recherche et de création du CALQ, j'ai pu mener à terme le projet initial de faire une vidéo-danse avec Le Cerf, ou moi qui cède à l'espace, et définir mon intérêt certain de traiter la création à partir du vécu individuel. Cette question quant à ce qui favorise l'empathie et l'identification du spectateur m'a amené à poursuivre une maîtrise en danse à l'UQAM (2009-2014), ainsi qu'à développer mon intérêt d'emporter l'art et de le présenter dans des contextes non-artistiques. À cet effet, j'ai pu danser dans un hôpital du CHUM en 2013, dans différentes salles d'attente et de soin. Cette expérience a concrétisé mon intuition quant à la pertinence de déterritorialiser la performance de son lieu sacré.



---

## JULIE BEAULIEU

---

Julie Beaulieu (chorégraphe/interprète) [www.samskara.ca](http://www.samskara.ca)

Interpellée autant par la création chorégraphique que par l'interprétation en danse, Julie Beaulieu se passionne pour l'art du mouvement dansé. Poussée par une curiosité insatiable, elle évolue tant dans l'univers de la danse contemporaine que celui du Bharatanatyam. Formée d'abord en danse contemporaine (Université du Québec à Montréal), Julie est disciple de Vidwan Smt Rohini R. Imarati depuis 2003. Sa passion pour le Bharatanatyam l'amène à séjourner régulièrement en Inde afin de perfectionner l'art de la danse indienne auprès de sa Guru.

Julie a fondé en 2010 Samskara - Les Artisans du passage avec le musicien Jonathan Voyer. La compagnie a pour mission de promouvoir la paix, l'ouverture et le dialogue interculturel par l'entremise des arts. Par le passé, Julie a dansé notamment pour les chorégraphes Marie-Julie Asselin, Emmanuel Jouthe et Roger Sinha. Elle a également évolué comme chorégraphe-interprète (1996 à 2006) au sein du collectif Les Demi-Lunes Violentes. Julie enseigne depuis 2004 au département de danse du Cégep de Saint-Laurent et est professeure de Yoga, certifiée par le Centre International Sivananda de Yoga Vedanta. Julie termine actuellement une maîtrise en danse à l'UQAM.



**Une création de Marjolaine Béland avec l'assistance de :**

Chorégraphes-interprètes

Julie Beaulieu

Ariane Boulet

Photographe

Steve Béland

Conseiller à la programmation

Patrice Coulombe

Assistant - stagiaire

David Mercier

Documentation audiovisuelle

Nelson Eduardo Vasquez

Accueil

Danaelle Blais-Descôteaux

Marjolaine Béland tient à remercier Hexagram-UQAM



ainsi que le programme du Doctorat en études et pratiques des arts pour leur soutien.

## **JE RÉCOLTE VOS COMMENTAIRES RACONTEZ VOTRE EXPÉRIENCE**

Votre contribution est précieuse, elle me serait utile pour enrichir ma recherche.

[beland.marjolaine@uqam.ca](mailto:beland.marjolaine@uqam.ca)

## **DOCUMENTATION**

La documentation des présentations sera déposée sur le site web dans les prochaines semaines.

[www.chairdelumiere.com](http://www.chairdelumiere.com)

## ANNEXE F.

# SCÉNARIO BASÉ SUR LE CRÉPUSCULE CIVIL

Date*	Coucher du soleil*	Crépuscule civil*	Scénario
9 septembre 2013  (pratique)	19:17	19:47	temps0 18:32 temps1 18:54 temps2 19:07 temps3 19:17 temps4 19:47
10 septembre 2013  (avant-première)	19:15	19:45	temps0 18:30 temps1 18:52 temps2 19:05 temps3 19:15 temps4 19:45
12 septembre 2013	19:11	19:41	temps0 18:26 temps1 18:48 temps2 19:01 temps3 19:11 temps4 19:41
14 septembre 2013	19:07	19:37	temps0 18:22 temps1 18:44 temps2 18:57 temps3 19:07 temps4 19:37
15 septembre 2013	19:05	19:35	temps0 18:20 temps1 18:42 temps2 18:55 temps3 19:05 temps4 19:35

\* Heure avancée de l'Est

Source : Conseil national de recherches Canada

COUCHERS DU SOLEIL - CRÉPUSCULE CIVIL - ILLUMINATION (heures)



## SCÉNARIO FINAL

- Temps0 : (22 minutes).
- Temps1 : 13 minutes.
- Temps2 : 10 minutes.
- Temps3 : 30 minutes.
- Temps4 : (...)

---

## ANNEXE G.

# DOCUMENTATION EN LIGNE ET WEBDOCUMENTAIRE

Le site Web <http://www.chairdelumiere.com> contient :

- les fichiers audiovisuels captés lors des études et laboratoires;
- les bilans des laboratoires remis aux directeurs de thèse création Joanne Lalonde et Mario Côté;
- les différentes versions du scénario;
- le webdocumentaire.

Le webdocumentaire est un documentaire augmenté; il permet par le type de navigation proposée de recréer une variante en ligne des soirées événement *Chair de lumière*.

Le webdocumentaire nécessite l'utilisation du fureteur *Google Chrome*.

---

## LISTE DES RÉFÉRENCES

### Ouvrages

- Alberganti, A. (2013). *De l'art de l'installation : la spatialité immersive*. Paris : L'Harmattan.
- Alliance de recherche DOCAM. (2008). *Documentation et conservation du patrimoine des arts médiatiques (DOCAM)*. Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie. Récupéré le 6 septembre 2014 de <http://www.docam.ca>
- Artaud, A. (1964). Le théâtre et son double. Dans *Œuvres complètes*. Tome IV. Paris : Gallimard.
- Ascott, R. (1995). Téléoïa (Leblanc, S., Trad.). Dans Poissant, L. (dir.). *Esthétique des arts médiatiques* Tome 1. (p. 363-383). Saint-Foy : Presses de l'Université du Québec.
- Association Edna. [s.d.] *Association Edna /Boris Charmatz*. Récupéré le 31 octobre 2014 de <http://www.edna.asso.fr>
- Aubé, J.-P. (2000). *V.L.F. Natural Radio - 2000. Jean-Pierre - Aubé - Kloud.org*. Récupéré le 6 septembre 2014 de [http://www.kloud.org/projet.php?id\\_projet=5](http://www.kloud.org/projet.php?id_projet=5)
- Auroux, S. (dir.). (1990). *Les notions philosophiques, dictionnaire vol.II*. Paris : Presses universitaires de France.
- Babiole, C., Daileau, L. et Tanaka, A. (2003-2008). *S.S.S. Sensors\_Sonics\_Sights*. Récupéré le 22 mai 2005 de <http://www.xmira.com/sss/index-fr.html>
- Barbaras, R. (2003). Le problème du chiasme. *Studia Phaenomenologica*, 3, (3-4), 15-20. <http://dx.doi.org/10.7761/SP.3.3-4.15>
- Barron, S. [s.d.]. *L'art vidéo des années 70. Une pédagogie pour et par l'art contemporain*. Récupéré le 6 septembre 2014 [http://stephan.barron.free.fr/art\\_video/70.html](http://stephan.barron.free.fr/art_video/70.html)
- Bataille, G. (1973 [1943]). *Œuvres complètes : La somme athéologique; 1. L'expérience intérieure. Méthode de méditation*. Paris : Gallimard.
- Baudrillard, J. (1977). Le trompe-l'œil. *Documents de travail du Centro internazionale di semiotica e di linguistica*, Vol. 62, 8 pages. Urbino (Italie) : Università di Urbino.
- Béland, M. (2004-2013). *Cahier de bord*. [Notes, esquisses, plans et mémo].
- Béland, M. (2012-2014). Marjolaine Béland sur Pinterest. Consulté le 30 octobre 2014. <http://www.pinterest.com/marjolainbeland/>
- Béland, M. (2013). Apparition et effet d'auto-présence. Dans J. Féral et E. Perrot (dir.), *Le réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques* (p. 221 à 233). Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Béland, M. (2013-2014). *Chair de lumière*. Récupéré de <http://www.chairdelumiere.com/>
- Berlet, J.-L. (2008). « Ce n'est pas le chemin qui est difficile, mais le difficile qui est le chemin. ». *Textes des cafés-philos*. Récupéré le 20 août 2014 de <http://www.accordphilos.com/article-18621681.html>
- Berthet, D. (2009). Transparence et opacité des corps. Dans B. Paquet, R. Baillargeon, E. Boulva, D. Naylor, E. Pelletier, I. Roy, S. Leblanc et J. White (dir.), *Faire oeuvre : transparence et opacité*. Québec : Les Presses de l'Université Laval.



- Berthoz, A. (1997). *Le sens du mouvement*. Paris : Odile Jacob.
- Berthoz, A. (2003). *La décision*. Paris : Odile Jacob.
- Blanke, O. et Mohr, C. (dir.). (2005). *Out-of-body experience, heautoscopy, and autoscopic hallucination of neurological origin : Implications for neurocognitive mechanisms of corporeal awareness and self consciousness*, Brain Research Reviews 50 (2005) 184 – 199. Ed.Elsevier. <http://dx.doi.org/10.1016/j.brainresrev.2005.05.008>
- Bruneau, M. et Burns, S.L. (2007). Se faire praticien réflexif : tracer une route de recherche en art. Dans M. Bruneau, A. Villeneuve et S. L. Burns (dir.), *Traiter de recherche création en art : entre la quête d'un territoire et la singularité des parcours* (p. 155-186). Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Buci-Glucksmann, C. (2003). *Esthétique de l'éphémère*. Paris : Éditions Galilée.
- Buydens, M. (2004). La transparence : obsession et métamorphose. É. Méchoulan. (dir.), *Devenir-Bergson /Becoming-Bergson*. Centre de recherche sur l'intermédialité éd., 3, 51-77. Montréal : Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies.
- Conseil national de recherches Canada (2012). *Explications des données : tables de lever et de coucher du Soleil*. Consulté le 25 septembre 2013 <http://www.nrc-cnrc.gc.ca/fra/services/levers/calculatrice.html>
- Cardiff, J. et Miller, G.B. [s.d.] *Janet Cardiff et George Bures Miller : Paradis | 2001*. Récupéré le 31 octobre 2014 de [http://www.cardiffmiller.com/artworks/inst/paradise\\_institute.html](http://www.cardiffmiller.com/artworks/inst/paradise_institute.html)
- Cardiff, J. et Miller, G.B., (2006). *Paradise Institute, une expérience unique pour l'ouïe*. [Installation]. Exposition organisée et mise en tournée par le Musée des beaux-arts du Canada, 5 mai au 17 juin 2006. Montréal : Galerie UQAM.
- Case, S.-E. (2001). Feminism and Performance: A Post-Disciplinary Couple. *Theatre Research International*, 26(2), 145-152. Récupéré le 30 octobre 2014 de <http://dx.doi.org.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/10.1017>
- Cassin, B. (2003). Article Lumière (1). *Dictionnaires le Robert*. Récupéré 14 avril 2010 de [http://robert.bvdep.com/public/vep/Pages\\_HTML/\\$LUMIERE1.HTM](http://robert.bvdep.com/public/vep/Pages_HTML/$LUMIERE1.HTM)
- Centre national de la danse. (2004). *Spectacle hors les murs*. Consulté le 6 décembre 2008 de <http://www.cnd.fr/saison/spectacles/hlm/a-trier-hlm/Evenement.2004-05-19.20606854>
- Chion, M. (2005). *L'audio-vision : son et image au cinéma*. Paris : Armand Colin.
- Ciortea, M. (2011). *Adrian Marino et le « pari de Pascal »*. Un « mystère enveloppé dans une énigme » (résumé). *Imaginaire et illusion*, Actes du colloque 2011 (1). Alba Iulia [Roumanie] : Universitatea « 1 Decembrie 1918 »; Centre des Recherches sur l'Imaginaire de Grenoble II. Récupéré le 15 octobre 2014 de [http://www.uab.ro/sesiuni\\_2011/corpus\\_imaginat/pagini/abstracts\\_imaginar\\_2011.pdf](http://www.uab.ro/sesiuni_2011/corpus_imaginat/pagini/abstracts_imaginar_2011.pdf)
- Côté, C. (2007). *Identification de méthodes pédagogiques et développement de stratégies d'intervention qui favorisent la création et l'expression artistique dans l'enseignement d'une discipline de l'estampe auprès d'étudiants de premier cycle universitaire*. (Mémoire de maîtrise). Université du Québec à Montréal.
- Court, R., Beetschen, A., Guillaumin, J., Marin, L., Graber, J.-L., Hochmann, J., Kaes, R., Fustier, P., Cadoux, B. et Ritz, J.-J. (1988). *L'effet trompe-l'œil dans l'art et la psychanalyse*. Paris : Dunod; Bordas.

- Craig, P.E. (1978). *The Heart of the Teacher : a Heuristic Study of the Inner World of Teaching*. (Thèse). Boston University.
- CRNTL. Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (2008-2014). Dans J.-M. Pierrel, (dir.). *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*. Nancy : France : ATILF /CNRS/Nancy Université. <http://www.cnrtl.fr>
- Daderot (2012). *Amida Nyorai Buddha*. Massachusetts : George Walter Vincent Smith Art Museum. Récupéré le 15 octobre 2014 de Wikimedia Commons [https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3AAmida\\_Nyorai\\_Buddha%2C\\_Japan%2C\\_1700s%2C\\_lacquer%2C\\_wood%2C\\_and\\_gold\\_leaf\\_-\\_George\\_Walter\\_Vincent\\_Smith\\_Art\\_Museum\\_-\\_DSC03852.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3AAmida_Nyorai_Buddha%2C_Japan%2C_1700s%2C_lacquer%2C_wood%2C_and_gold_leaf_-_George_Walter_Vincent_Smith_Art_Museum_-_DSC03852.JPG)
- Daniels, D., Frieling, R. et Helfert, H. *Medien Kunst Netz | Media Art Net*. [s.d.] Récupéré le 15 octobre 2014 de <http://www.medienkunstnetz.de>
- Danze, J.-M. (2004). *La bioélectrographie GDV (Gaz Discharge Visualization) du Prof. Konstantin Korotkov*. Récupéré le 15 décembre 2008 de <http://www.korotkov.org/french/file/03.pdf>
- de Mèredieu, F. (2008 [1994]). *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne & contemporain*. (3e éd.). Paris : Larousse.
- de Saint Aubert, E. (2008). L'Incarnation change tout. *Archives de Philosophie*, 71, 371-405  
Paris : Centre Sèvres.
- Deleuze, G. (1985). *Cinéma2 : L'image-temps*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- Deschamps, C. (1993). *L'approche phénoménologique en recherche : comprendre en retournant au vécu de l'expérience humaine*. Montréal : Guérin Universitaire.
- Didi-Huberman, G. (1998). *Phasmes : essais sur l'apparition*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- Didier, A. SONS - Audiométrie. [s.d.]. *Encyclopædia Universalis*. Récupéré le 15 février 2014 de <http://www.universalis.fr/encyclopedie/sons-audiometrie/>
- Dyens, O. (2000). *Chair et métal : essai*. Montréal : VLB.
- Eagleman, D.M. (2001). Visual illusions and neurobiology. *Nature Reviews Neuroscience*, 2 (12), 920-926. <http://dx.doi.org/10.1038/35104092>
- Eco, U. (1996). *Six promenades dans les bois du roman et d'ailleurs*. Paris : Grasset.
- Erny, P. (1997). Le thème du corps en ethnologie. Dans I. Bianquis-Gasser, D. Le Breton et C. Méchin (dir.), *Usages culturels du corps* (p. 1-11). Paris; Montréal : L'Harmattan.
- Fabre, X. et Guérin, P. Toute architecture est un cadrage du mouvement, entrevue avec Fabre et Guérin. *Repères, cahier de danse*, 2/2006(18), 16-17. Récupéré le 15 juillet 2014 de <http://dx.doi.org/10.3917/reper.018.0016>
- Forest, F. (1983). *Manifeste pour une esthétique de la communication*. Récupéré 20 novembre 2013 de [http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/textes\\_critiques/textes\\_divers/3manifeste\\_esth\\_com\\_fr.htm](http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/textes_critiques/textes_divers/3manifeste_esth_com_fr.htm)
- Forest, F. (2004). *De l'invisible au visible et du visible à l'invisible*. Récupéré le 21 août 2014 de <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-fr-0411/msg00048.html>
- Frank, P. (2001). *Strindberg and Photography*. Récupéré le 20 mai 2005 de <http://www.hallstromdesign.com/clients/strindberg>
- Friedberg, A. (2006). *The virtual window : from Alberti to Microsoft*. Cambridge (Mass., E.U.); Londres : MIT Press.
- Giguère, A. (2012). *Art contemporain et documentation : la muséalisation d'un corpus de pièces éphémères de type performance*. (Thèse). Université du Québec à Montréal; Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse.
- Godin, C. (2004). *Dictionnaire de philosophie*. Paris : Fayard : Éditions du temps.

- Goto, S. (2005). *Augmented Body and Virtual Body* - Suguru Goto. DVBlog : Random Arts and Entertainment. Récupéré le 21 novembre 2007 de <http://dvblog.org/?p=547>
- Graham, D. (2007). Entrevue avec Boutet de Monvel, V. et J. Regier. *Dan Graham : le minimalisme retourné contre lui-même*. Montréal : Esse. Récupéré le 25 juillet 2014 de <http://www.esse.ca/fr/article/61/dan-graham%E2%80%AF-le-minimalisme-retourne-contre-lui-meme>
- Guibet Lafaye, C. (2006). Phénoménologie de l'apparaître esthétique. *Laval théologique et philosophique*, 62(3), 511 à 527. Récupéré le 26 octobre 2014 de <http://id.erudit.org.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/iderudit/015753ar> doi:10.7202/015753ar
- Gwiazdzinski, L. (2012). Temps et territoires : les pistes de l'hyperchronie. *Datar : Revue d'études et de prospective. Territoires 2040.*, (no. 6), 108. Récupéré de <http://territoires2040.datar.gouv.fr/spip.php?article221&revue=1>
- Hall, E.T. (1984). *La danse de la vie. Temps culturel, temps vécu*. Paris : Seuil.
- Hayles, K. (2007). Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes. *MLA Journal*, 2007 (13), p.187-199 Récupéré le 14 avril 2014 de <http://dx.doi.org/10.1632/prof.2007.2007.1.187>
- Hébert, A. (1964). L'ange de Dominique. Nouvelle. *Le torrent; suivi de Deux nouvelles inédites*. Montréal : Éditions de l'A.C.F.
- Heinich, N. et Schaeffer, J.-M. (2004). *Art, création, fiction. Entre sociologie et philosophie*. Nîmes (France) : Éditions Jacqueline Chambon.
- Herbst, S. (2008). Disciplines, Intersections, and the Future of Communication Research. *JCOM Journal of Communication*, 58 (4), 603-614. Récupéré le 25 mai 2014 de <http://dx.doi.org/10.1111/j.1460-2466.2008.00402.x>
- ImPulsTanz Festival [s.d.]. *ImPulsTanz Festival : Archives*. Récupéré le 2 décembre 2006 de <http://www.impulstanz.com/db/ip2003/perfdetail.php?id=43&l=g>
- Ingberg, H. [s.d.]. *Hal Ingberg Architecte*. Récupéré le 15 décembre 2008 de <http://www.halingberg.com/>
- Jardins de Métis/Reford Gardens [s.d.]. *Festival international de jardins - Métis in situ; 2003 - Réflexions colorées : envelopper et cadrer la nature sauvage de Hal Ingberg*. [Installation]. Récupéré le 24 mai 2014 de <http://www.jardinsdemetis.com/francais/festival/jardin-11-reflexions-colorees.php?EC=1>
- Insectarium de Montréal. (2007). *Les cigales*. Récupéré le 6 décembre 2008 de <http://www2.ville.montreal.qc.ca/insectarium>
- Jehel, P.-J. (1996). Photographie et Ethnologie; Les photographes français au XXème siècle devant d'autres formes de cultures. *Amer : Atelier des Mots et du Regard*. Récupéré le 6 septembre 2014 de [http://a-m-e-r.com/mots-regards/mission\\_patrimoine/](http://a-m-e-r.com/mots-regards/mission_patrimoine/)
- Jones, C.A. (dir.). (2006). *Sensorium : embodied experience, technology, and contemporary art*. Cambridge, Mass. : MIT Press ; MIT List Visual Arts Center.
- Kinsey, C. (2013). From Post-media to Post-medium: Re-thinking Ontology in Art and Technology. Dans C. Apprich, J. B. Slater, A. Iles and O. Lerone Schultz (dir.), *Provocative Alloys: A Post-Media Anthology* : Post-Media Lab & Mute Books.
- Lalanne, C. (2004-2005). Les illusions perceptives : quand le cerveau s'en mêle.
- Lalonde, J. (2008) Défis de la recherche sur les pratiques émergentes. Communication présentée à la *Fundación Telefónica*. Avril 2007. Buenos Aires : Centro de



- Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas - Universidad Nacional de Tres de Febrero. Récupéré le 13 juillet 2014 de <http://ceiarteuntref.edu.ar/?q=publi-lalonde03>
- Lancri, J. (2006). Comment la nuit travaille en étoile et pourquoi? Dans P. Gosselin et É. Le Coguiéc (dir.), *La recherche création : pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*. (p. 9-20). Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Lellouche, R. (1997). Théorie de l'écran. *Revue Traverses*, n° 2, Paris : CNAC Georges Pompidou. Récupéré le 6 septembre 2014 de <http://testconso.typepad.com/theorieecran.pdf>
- Les Jardins de Métis - Reford Gardens. (2014). *Photothèque - Festival international de jardins. 2003. Hal Ingberg; Réflexions colorées : envelopper et cadrer la nature sauvage*. Récupéré le 6 septembre 2014 de [http://www.photosjardinsdemetis.com/francais\\_public/recherche.php?NoJardin=1](http://www.photosjardinsdemetis.com/francais_public/recherche.php?NoJardin=1)
- Lestocart, L.-J. (2007). Atelier 36. « Entendre l'esthétique dans ses complexités ». *Atelier animé par. Programme européen MCX de la modélisation de la complexité*. Edgar Morin (dir.), Actes du colloque, 2007, Récupéré de [http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/textes\\_critiques/auteurs/lestocart\\_OSI\\_fr.htm](http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/textes_critiques/auteurs/lestocart_OSI_fr.htm)
- Lestocart, L.-J. (2008). *Entendre l'esthétique dans ses complexités*. Paris : Editions L'Harmattan.
- Lu, M. (2008). *A section of Dan Graham's "Two-Way Mirror Punched Steel Hedge Labyrinth"*. Compte personnel de M. Lu. Récupéré le 25 mars 2008 de <https://www.flickr.com/>
- Majolino, C. et Masselot, N. (2011). Le temps d'un affect. Sur quelques contre-temps de l'esthétique matérielle. N. Jdey et R. Kūln (dir.) *Studies in Contemporary Phenomenology*, V. 4 : Michel Henry et l'affect de l'art : *Recherches sur l'esthétique de la phénoménologie matérielle*, 113–131. Leyde [Pays-Bas] : Brill.
- McLuhan, M. (2001). *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme*. Ville Saint-Laurent [Québec] : Bibliothèque québécoise.
- Merleau-Ponty, M. (1964). *Le visible et l'invisible; suivi de notes de travail*. Paris : Gallimard.
- Michaud, Y. (2004). *L'art à l'état gazeux : essai sur le triomphe de l'esthétique*. Paris : Stock; Hachette Littératures.
- Mondloch, K. (2010). *Screens : viewing media installation art*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Motu, É. et Michalon, C. (2011). Le temps de vivre ou le temps de mourir? *L'Esprit du temps : Imaginaire & Inconscient*, 2 (28), 95-107. <http://dx.doi.org/10.3917/imin.028.0095>
- Moustakas, C. (1990). *Heuristic research: design, methodology and applications*. Newbury Park [CA] : Sage Publications.
- Mucchielli, A. (2005). Le développement des méthodes qualitatives et l'approche constructiviste des phénomènes humains. Actes du colloque *Recherche qualitative et production de savoirs*, 12 mai 2014. Hors-Série (1). Montréal : Association pour la recherche qualitative - Université du Québec à Montréal. Récupéré le 20 octobre 2014 de

- [http://www.recherche-qualitative.qc.ca/documents/files/revue/hors\\_serie/hors\\_serie/texte\\_Muchielli\\_actes.pdf](http://www.recherche-qualitative.qc.ca/documents/files/revue/hors_serie/hors_serie/texte_Muchielli_actes.pdf)
- Office de la langue française. (2000-). *Le grand dictionnaire terminologique (GDT)*. Récupéré de <http://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/>
- Paillé, P. (2007). La méthodologie de recherche dans un contexte de recherche professionnalisante : douze devis méthodologiques exemplaire. Dans Royer, C. (dir.), *Avancées en méthodologies qualitatives*, vol. 27, 133-151. Trois-Rivières : Recherches Qualitatives.
- Paquin, L.-C. (2006). *Comprendre les médias interactifs*. Montréal : Isabelle Quentin.
- Paquin, L.-C. (2014a). Chapitre 2. De soi à l'énoncé d'un projet de création ; Intentionnalité du projet. *Méthodologie de la recherche-crédation*. Montréal. Récupéré le 30 juillet 2014 de [http://multimedia.uqam.ca/profs/lcp/methoRC/2\\_2\\_intentions.pdf](http://multimedia.uqam.ca/profs/lcp/methoRC/2_2_intentions.pdf).
- Paquin, L.-C. (2014b). *Méthodologie de la recherche-crédation*. Montréal. Récupéré le 30 juillet 2014 de <http://multimedia.uqam.ca/profs/lcp/methoRC/>
- Pesenti Campagnoni, D. et Paolo, T. (dir.). (2001). *Les arts de l'hallucination*. Paris : Presses de la Sorbonne nouvelle.
- Peters, J. (2006). *Ghost of me*. Compte personnel de J. Peters. Récupéré le 25 mars 2008 de <https://www.flickr.com/>
- Pitozzi, E. (2013). Perception et sismographie de la présence. Dans J. Féral et E. Perrot (dir.), *Le réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Poissant, L. (2003). Interfaces et sensorialité : Introduction. Dans Poissant, L. (dir.), *Esthétique des arts médiatiques* (p. 1-19). Saint-Étienne [France] ; Sainte-Foy [Qué.] : C.I.E.R.E.C.; Presses de l'Université du Québec.
- Polity, Y. (1996). Métaphores et recherche d'information, *Dixième Congrès National des Sciences de l'Information et de la Communication*, 14-16 novembre 1996, Grenoble-Echirolles. Actes : Information, communication et technique : regards sur la diversité des enjeux, (p. 589-604). Récupéré le 20 mars 2014 de <http://ri3.iut2.upmf-grenoble.fr/Metaphore.htm>
- Pouthas, V., Casini, L. et Vidal, F. (2010). Une horloge dans le cerveau. *Pour la science*, (397). Récupéré le 20 juillet 2014 de [http://www.pourlascience.fr/ewb\\_pages/a/article-une-horloge-dans-le-cerveau-26052.php](http://www.pourlascience.fr/ewb_pages/a/article-une-horloge-dans-le-cerveau-26052.php)
- Quicherat, L.-M. et Daveluy, A. (1919). *Dictionnaire latin-français, contenant tous les mots employés par les auteurs latins, et les principales inscriptions latines jusqu'au vie siècle de notre ère, avec renvois aux sources des mots rares*. (49e éd. revue, corrigée et augmentée par Émile Châtelain éd.). Paris : Hachette
- Rey, A. (dir.) (2006). *Dictionnaire historique de la langue française*. Paris : Dictionnaires Le Robert
- Sainte-Marie, M. (2008). Les horloges sympathiques : l'organisation sociale au rythme de la syntonisation. *Les Cahiers du LANCI*, vol. 7 (3). Montréal : Laboratoire d'Analyse Cognitive de l'Information - Université de Montréal. Récupéré le 25 juillet 2014 de <http://www.er.uqam.ca/nobel/philuqam/dev/documents/cahiers/2008-03.pdf>
- Sartre, J.-P. (1986 [1940]). *L'imaginaire : psychologie phénoménologique de l'imagination*. (Elkaïm-Sartre, A. éd.). Paris : Gallimard.
- Sayer, A. (2001). For postdisciplinary studies: sociology and the curse of disciplinary parochialism and imperialism. Dans J. Eldridge, J. MacInnes, S. Scott, C. Warhurst et

- A. Witz (dir.) *For Sociology: Legacies and Prospects*, Durham (p.83-91). Mill Valley [CA] : Sociologypress.
- Schaeffer, P. (1966). *Traité des objets musicaux : essai interdisciplines*. Paris : Éditions du Seuil ; ORTF.
- Scheler, A. (1862). *Dictionnaire d'étymologie française d'après les résultats de la science moderne*. Copie de l'exemplaire de l'Université du Michigan (éd.). Paris : Auguste Schnée. Récupéré le 3 mars 2009 de <http://books.google.fr/books>.
- Sofia, G. (2011). Neurones miroirs et intention dilatée : vers une étude de l'expérience performative du spectateur . Dans Voisin, B. (dir.) *Du récepteur ou l'art de déballer son pique-nique*, Actes du colloque. 26 et 27 mai 2011. Publications numériques du CÉRÉdi, n° 6, 2012. Récupéré le 15 juillet 2014 de <http://ceredi.labos.univ-roen.fr/public/?neurones-miroirs-et-intention.html>
- The Solomon R. Guggenheim Foundation (2000). *The Worlds of Nam June Paik. Exposition*. Récupéré le 6 septembre 2014 de <http://pastexhibitions.guggenheim.org/paik/index.html>
- Thomas, F. (1938). *Recherches sur le développement du préverbe latin ad-*. Paris : Klincksieck.
- Tisseron, S. (2005). La réalité de l'expérience de fiction. *L'Homme*, 2005/3 (175-176), 131-145. Récupéré le 15 juillet 2014 de <http://www.cairn.info/revue-l-homme-2005-3-page-131.htm>
- Toulouse, I. (2012). *Clair-obscur : essai sur la pensée créatrice*. Paris : L'Harmattan.
- Trentini, B. (2012). L'erreur perceptive lors de la formation de l'interprétation. Dans *Les chantiers de la création*, 2 | 2009 Récupéré le 15 juillet 2014 de <https://lcc.revues.org/180>
- Université Concordia - Beaux-arts - Institut de recherche en art canadien Gail et Stephen A. Jarislowsky (1997-2013). *La base de données sur l'art canadien CACC*. Récupéré le 6 septembre 2014 de <http://ccca.concordia.ca/index.html?languagePref=fr&>
- Urlberger, A. (2008). L'oeuvre *in situ* : spécificité ou contexte?. Dans *Nouvelle Revue d'esthétique*, 2008/1(1), 15-19. Récupéré le 15 juillet 2014 de <http://dx.doi.org/10.3917/nre.001.0015>
- Ustas/GFDL:Historical\_property\_of\_Ukraine. (2005). *Our Lady of Kazan*. Récupéré le 15 octobre 2014 de Wikimedia Commons [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Icon\\_01011\\_Bogorodica\\_Kazanskaya.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Icon_01011_Bogorodica_Kazanskaya.jpg)
- Vachon, J.-P. (2006.) Les Événements du neuf. Dans *Encyclopédie canadienne* : Historica Canada. Récupéré le 15 juillet 2014 de <http://www.thecanadianencyclopedia.ca/fr/article/les-evenements-du-neuf-emc/>
- Vallet, O. (2000). Jupiter et Lucifer. Dans Sicard, M. (dir.). *Les cahiers de médiologie*, 2000/2 (10), 34-39. Récupéré le 30 avril 2014 de <http://dx.doi.org/10.3917/cdm.010.0034>
- Varela, F.J. (1996). *Invitation aux sciences cognitives*. Paris : Seuil.
- Venturi, R. (2013). Écran et projection dans l'art contemporain. *Perspective*, 1, 183-190. Récupéré de <http://perspective.revues.org.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/2004>
- Vitali Rosati, M. (2009). *Corps et virtuel : itinéraires à partir de Merleau-Ponty*. Paris : L'Harmattan.
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*. New York : Harcourt, Brace and Company.



- Weber, P. (2003). *Le corps à l'épreuve de l'installation-projection*. Paris; Budapest; Torino : L'Harmattan.
- Wolmark, J. et Gates-Stuart, E. (2004) Cultural hybrids, post-disciplinary digital practices and new research frameworks : Testing the limits. Dans University, S. H. (dir.). Communication présentée le 6 - 8 avril 2004, Sheffield Hallam University, Sheffield. UK.. Récupéré de <http://hdl.handle.net/1885/41954>
- Wunenburger, J.-J. (1991). Le désert et l'imagination cosmo-poétique. Colloque de Nîmes, oct. 1991, *Géographie de la culture*, 37 à 43. Nîmes : Cahiers de géopoétique. Récupéré le 14 juillet 2015 de [http://www.geopoetique.net/archipel\\_fr/institut/cahiers/col2\\_jjw.html](http://www.geopoetique.net/archipel_fr/institut/cahiers/col2_jjw.html)
- Yvanoff, X. (2002). *La chair des anges : les phénomènes corporels du mysticisme*. Paris : Seuil.

### Expositions et spectacle

- Exposition collective, *Résonance : Le projet Corps électromagnétiques*. Nina Czegledy et Louise Provencher (commissaires). 16 avril au 14 mai 2005. Montréal. Galeries Occurrence et Oboro.
- Cardiff, J. et Miller, G.B., 5 mai au 17 juin 2006). *Paradise Institute, une expérience unique pour l'ouïe*. [Installation]. Montréal : Galerie UQAM. Exposition organisée et mise en tournée par le Musée des beaux-arts du Canada.
- Charmatz, B. et Association Edna. (2003). *heatre-elevision : pseudo-spectacle pour spectateur seul*. [Danse]. Montréal : FIND - Festival international de nouvelle danse. 11<sup>ème</sup> édition.
- Inberg, Hal. (2003). *Festival international de jardins*. 4<sup>e</sup> édition. Les Jardins de Métis - Reford Gardens [Québec].

### Sources inédites

#### Sources orales – enregistrements sonores

Entretien de l'auteur avec Louise Boisclair, participante-spectatrice à la soirée-événement *Chair de lumière* du 14 septembre, enregistrement sonore, 8 octobre 2013.

#### Sources orales – échanges verbaux suite aux présentations

Commentaires recueillis par Marjolaine Béland, Annick Bédard, participante-spectatrice à la soirée-événement *Chair de lumière*, 12 septembre 2013.

Commentaires recueillis par Marjolaine Béland, Nathalie Lafortune, participante-spectatrice à la soirée-événement *Chair de lumière*, 12 septembre 2013.

Commentaires recueillis par Marjolaine Béland, Karine Lamoureux, participante-spectatrice à l'avant-première de *Chair de lumière*, 10 septembre 2013.

Commentaires recueillis par Marjolaine Béland, Eveline Le Calvez, participante-spectatrice à la soirée-événement *Chair de lumière*, 12 septembre 2013.

Commentaires recueillis par Marjolaine Béland, Sources anonymes, participants-spectateurs à la soirée-événement *Chair de lumière*, 12-14-15 septembre 2013.

### Sources imprimées

#### *Papiers privés*

Commentaires de Annie Godbout et Jean-François Millot, participants-spectateurs à la soirée-événement *Chair de lumière*, 15 septembre 2013. Document Word. 22 septembre 2013.

Commentaires d'Eveline Le Calvez, participante-spectatrice à la soirée-événement *Chair de lumière*, 12 septembre 2013. Document Word. 27 février 2014.

#### *Courriel privé*

Commentaires de Jérôme Dumais, participant-spectateur à la soirée-événement *Chair de lumière*, 12 septembre 2013. Courriel. 13 septembre 2013.

Commentaires de Patrice Coulombe, participant-spectateur à la soirée-événement *Chair de lumière*, 12 septembre 2013. Courriel. 8 octobre 2013.